

Official PlayStation №4 '98 РОССИЯ

Metal Gear Solid
Bust a Move: D&R

Diablo
Road Rash 3D
Duke Nukem:
a Time to Kill
Need for Speed 3
Cardinal Syn

ТЕККЕН 3
галерея



0 005003 5



Game Land

безумный выбор

Game Land
<http://www.gameland.ru>

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
 2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
- Телефон для справок: (095) 288-3218

бука



ELECTRONIC ARTS™

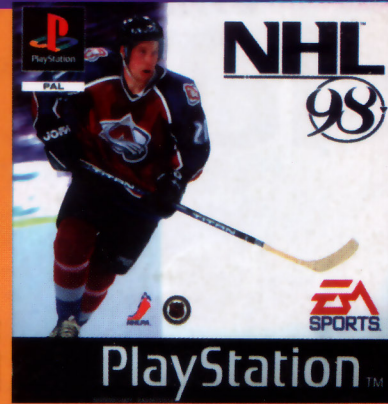
FIFA: Road To World Cup



Die Hard Platinum



NHL 98



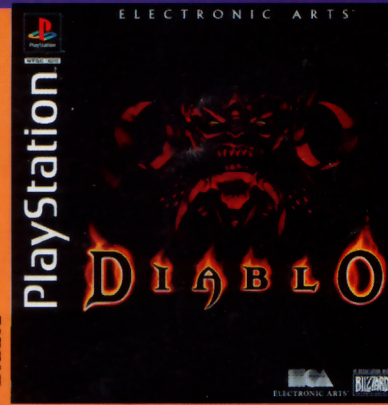
Need For Speed 3



Test Drive 4



Diablo



Лучшие игры от Electronic Arts для PlayStation

Спрашивайте в магазинах:

"Игромания" ●

м. Рязанский пр-т, Торгово-пешеходный комплекс, ●

Рязанский пр-т, 46, крп. 3 ●

т 379-6827- ●

"GameLand" ●

с/к "Олимпийский", 8-й подъезд, м. Проспект Мира- ●

ул. Новый Арбат, 15, м. Арбатская- ●

Сеть магазинов "Битман" ●

Сеть магазинов "Денди" ●

Сеть магазинов "Союз" ●

Сеть магазинов "Электрический Мир" ●

"Зенит" ●

м. Сокольники, Сокольническая пл., 4 ●

Сеть магазинов "Диал Электроникс" ●

т.917-0022

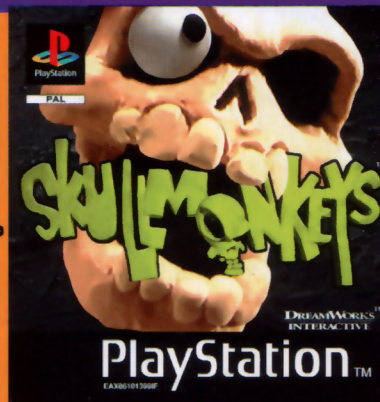
Soviet Strike Platinum



Croc



Skull Monkeys



Theme Hospital



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию БУКА
т 111-5156, ф 111-7060, E-mail: buka@dol.ru WEB: www.buka.com





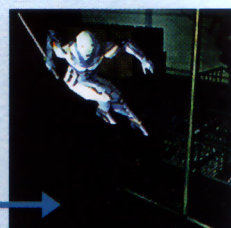
Official PlayStation™

№4 (3) Апрель '98



СКОРО
Metal Gear Solid

6



НОВИЧКИ
Bust a Move:
Dance & Rhythm
Action

18



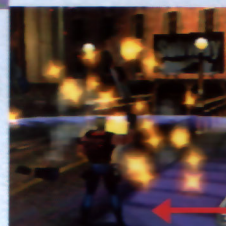
СКОРО
Reboot: Countdown
to Chaos

10



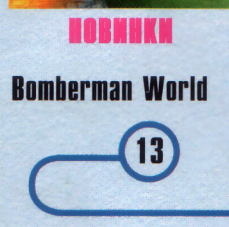
НОВИЧКИ
Vigilante 8

19



НОВИЧКИ
Duke Nukem:
A Time to Kill

24



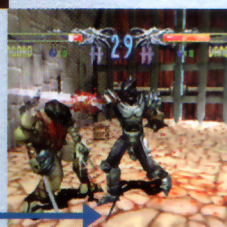
НОВИЧКИ
Bomberman World

13



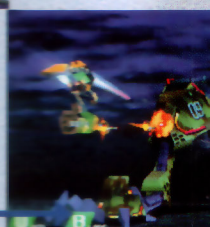
НОВИЧКИ
Cardinal Syn

20



НОВИЧКИ
Einhander

26



НОВИЧКИ
Armored Core

14



НОВИЧКИ
Circuit Breakers

21



НОВИЧКИ
Ghost in the
Shell

28



НОВИЧКИ
Buggy

16



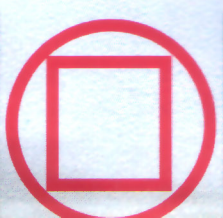
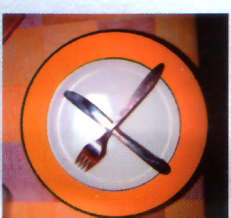
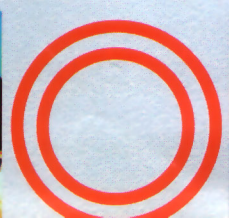
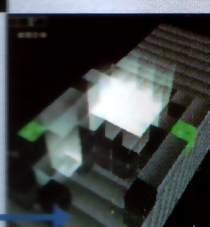
НОВИЧКИ
Diablo

22



НОВИЧКИ
Kurushi

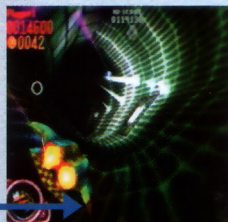
30





НОВИКИ
N2O

32



НОВИКИ
FIFA'98

39



УДАРЫ, ПРИЕМЫ
Dynasty Warriors

74



НОВИКИ
Need for Speed 3

33



НОВИКИ
NBA in the Zone'98

40



КОДЫ

90



НОВИКИ
Newman
Haas Racing

34



НОВИКИ
NBA Live'98

41



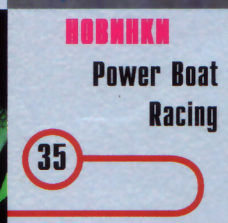
НОВИКИ
NHL'98

42



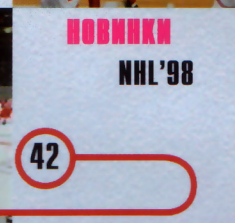
НОВИКИ
Red Asphalt

36



ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Final Fantasy
Tactics

44



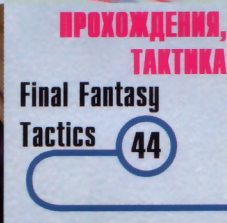
ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Nightmare
Creatures

54



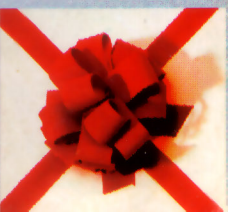
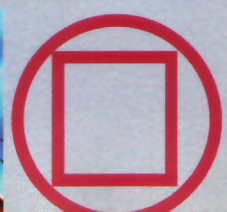
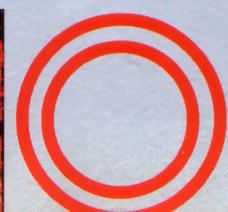
НОВИКИ
Road Rash 3D

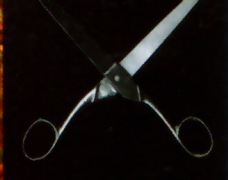
38



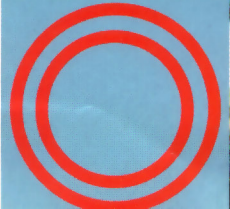
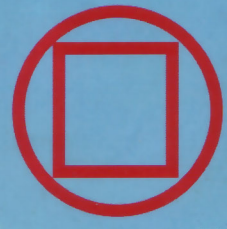
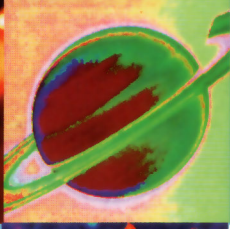
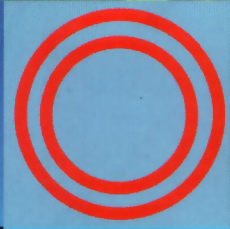
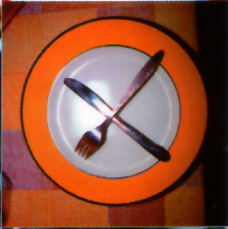
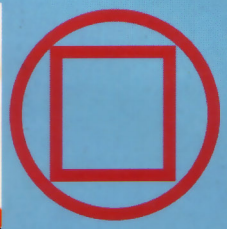
СВЯЗЬ ИГР

Armored Core	14	Kurushi	30
Bomberman World	13	Metal Gear Solid	6
Buggy	16	N2O	32
Bust a move:		Need for Speed 3	33
Dance & Rhythm		Newman	
Action	18	Haas Racing	34
Bloody Roar	90	NBA in the Zone'98	40
Cardinal Syn	20	NBA Live'98	41
Circuit Breakers	21	NHL'98	42
Critical Depth	95	Nightmare	
Castelvania: Symphony		Creatures	54
of the Night	91	Nuclear Strike	91
DarkLight Conflict	95	Power Boat Racing	35
Diablo	22	Pandemonium 2	95
Duke Nukem:		Reboot: Countdown to	
A Time to Kill	24	Chaos	10
Dynasty Warriors	74	Resident Evil 2	94
Einhander	26	Red Asphalt	36
FIFA'98	39	Road Rash 3D	38
Final Fantasy Tactics	44	Rage Racer	95
Final Fantasy 7	91	Steel Reign	95
Frogger	95	Test Drive 4	95
Ghost in the Shell	28	Vijilante 8	19
Grand Theft Auto	95	Xevios 3D	94





СК  РО



METAL GEAR SOLID

Изготовитель: Konami Разработчик: Konami

Tekken, Resident Evil, Tomb Raider, Final Fantasy 7 — вот четыре основных слагаемых успеха игровой системы PlayStation во всем мире. Каждое из этих произведений ознаменовало собой целую эпоху в ее жизни и привлекло к нашей любимой игровой приставке огромную армию новых поклонников. Но ис-



тория самой успешной на сегодняшний день консоли на этом не закончилась, и к этому списку эпохальных произведений в скором времени должна присоединиться и пятая игра — Metal Gear Solid, о которой здесь и пойдет речь. Впервые показанное около года назад, это произведение сразу привлекло к себе просто огромное внимание со стороны абсолютно всех журналистов, игроков и просто наблюдателей за жизнью современного игрового мира. После этого выход данной игры постоянно откладывался, но вместо того, чтобы постепенно наше желание поиграть в нее сошло на нет, как это обычно происходит в подобных случаях, Metal Gear Solid с каждым новым показом все больше и больше заставлял говорить о себе как о новом слове в жанре





трехмерных приключенческих игр. И хотя сегодня мы все еще знаем об этом проекте далеко не все, неизбежно приближающаяся дата его выхода заставила нас вернуться к этой теме и посвятить этой игре нашу статью. Но что самое интересное, на момент ее написания еще никому в мире так и не удалось уговорить издателя данной игры позволить познакомиться с ней поближе. Скажем больше. Никому из мировой прессы до сих пор даже не удалось в нее поиграть и десяти минут. И, быть может, тот факт, что данный проект является пока недоступным, как раз и сделал его появление таким желанным. Но в любом случае, если уж игра смогла при таких обстоятельствах удивить даже самую скептически настроенную мировую прессу, то это значит, что он все-таки чего-то стоит. Но для нача-



да давайте поближе познакомимся с самим издателем и разработчиком Metal Gear Solid, чтобы еще лучше понять, почему мы все так ждем эту игру.

Для тех из вас, кто уже давно интересуется видеоиграми, японское издательство Konami в особом представлении не нуждается. Всемирно известный производитель игр за свою долгую историю сумел создать просто ошеломляющее количество хитов на абсолютно разных платформах и тем самым заслужить к себе уважение, которому позавидует любая другая компания. Достаточно вспомнить такие серии игр, как Contra или Castelvania, которые своим появлением буквально перевернули в свое время все наши представления об играх в жанре боевика, соответственно на 8-ми и 16-тибитных игровых приставках. К этому списку можно смело приплюсовать и серию Metal Gear,

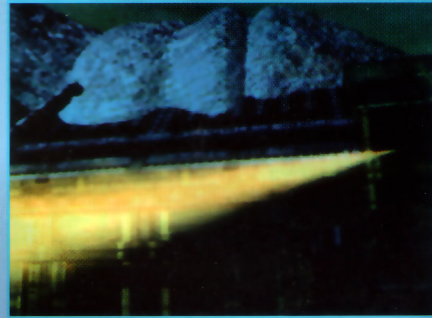
которая по разным причинам в то время не смогла стать мировым хитом, но превратилась в предмет поклонения внушительной армии своих фанатов. Но, с другой стороны, уже под занавес 16-тибитной эры продукция этой компании потихоньку перестала быть самой передовой и модной, и поэтому те из вас, кто только сегодня начал свое знакомство с видеоиграми, вряд ли выделят игры этой компании из списка аналогичных произведений для PlayStation. Нельзя сказать, что Konami прекратила делать хиты. Отнюдь нет. Возьмем, к примеру, их спортивные симуляторы, такие как баскетбол NBA in the Zone



или футбол International Superstar Soccer. Оба они добились удивительной популярности и стали для многих примером для подражания. Или давайте вспомним высококачественные ролевые игры от этой компании, такие как Suikoden и Vandal Hearts. Тоже не последние произведения в своем жанре, но, к сожалению, и не первые. Но вот в родном для себя жанре боевика у Konami возникли большие проблемы. 32-битная инкарнация Contra Legacy of War расстроила всех фанатов серии, а великолепно созданное продолжение Castelvania, вышедшее под названием Symphony of The Night, в глазах публики стала всего лишь еще одной двухмерной приключенческой игрой, которая не соответствовала вкусам и потребностям современных игроков. Об остальных же играх компании, таких как Project Overkill или Broken Helix, вообще придется умолчать — насколько они были далеки от того, чем славилась Konami в прошлом. Такое удручающее положение вещей не могло не обеспокоить большинство критиков. Да и сама компания, видимо, прекрасно стала осознавать, что весь накопленный ей за прошлые годы авторитет в глазах игроков постепенно сходит на нет. И тут, как гром



среди ясного неба, появляется Metal Gear Solid, разработкой которого, к тому же, занялся сам разработчик оригинального Metal Gear, знакомый многим настоящим фанатам игр Hideo Kojima. Большинство современных игроков, возможно, никогда о нем и не слышали, и на это имеется целый ряд причин. Все дело в том, что до последнего момента этот дизайнер был увлечен созданием мультипликационных фильмов и комиксов и чуть в меньшей степени играми в жанре интерактивных мультфильмов, ориентированных на взрослую аудиторию. Но, к сожалению, практически ни одно из его поздних творений так и не было выпущено за пределами Японии. Причиной для этого послужила не характерная для западной индустрии того времени серьезность его произведений, в



которых были затронуты слишком важные и совсем не детские темы. Дело даже дошло до того, что его предпоследнюю игру, интерактивный роман Policenauts, был запрещен к выходу в Америке лишь потому, что главный ее герой на протяжении всей игры не выпускал изо рта сигарету. Ну что же, нам уже не привыкать к такому отношению к играм, которые, по мнению большинства, просто не могут быть чем-то большим, нежели набором уровней для прохождения. Однако стоит отметить, что за свою долгую работу ему удалось создать целую вселенную, в которой и происходи-

ли события всех его произведений. Эта работа, к счастью, не пропала зря. Прослышав о невероятных возможностях PlayStation по созданию детализованных трехмерных игр, Hideo Kojima решил вновь попытаться счастья в создании

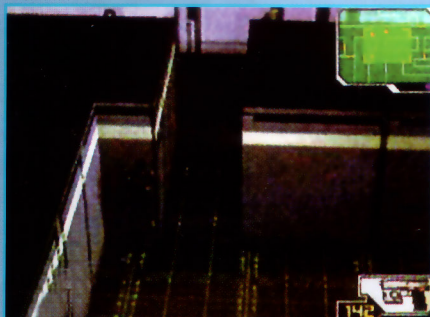


более приемлемых для массового сознания игр и начал работу над продолжением своего культового хита десятилетней давности, которое сегодня известно нам как Metal Gear Solid. И события этой многообещающей игры будут вновь происходить в придуманном им мире будущего, в котором одновременно уживаются и обычные

люди со своими проблемами и переживаниями, и созданные ими же машины-киборги, наделенные не меньшим разумом, чем их создатели.

Главным героем игры выступает **Solid Snake** — бывший лидер военной организации Foxhound.

Именно им вы и будете управлять на протяжении всей игры. Этот профессиональный военный свободно владеет шестью языками и имеет предельно высокий уровень интеллекта. Он также является экспертом в подводном плавании, парашютном спорте и скалолазании. В общем, его можно смело назвать человеком, который делает невозможное возможным.



После завершения своей работы в Foxhound он долгое время работал наемником, участвуя в тайных политических акциях. До последнего момента Solid Snake проживал в одиночестве в Канаде, как вдруг случилось экстраординарное событие, заставившее нашего героя снова взяться за оружие. Стоит отметить, что выглядит он теперь даже немного моложе, чем в предыдущих играх с его участием, так что годы затворничества на нем практически никак не сказались. Вторым героем, непосредственно участвующим в сюжете игры, станет гениальный разработчик стрелкового оружия **Otacon**. Его нас-



тоящее имя уже никто не помнит, а свою кличку Otacon он получил от друзей за свое пристрастие к японской анимации (ну прямо как сам создатель игры!) Для тех, кто не знает, поясняем: всех фанатов игр, мультфильмов или комиксов в Японии называют одним словом — Otaku. Otacon с детства мечтал работать в ЦРУ, но его надежды были разбиты тем фактом, что сами сотрудники американской разведки однажды застукали его за копанием в их компьютерных системах. И вот теперь этому хакеру-неудачнику приходится работать над созданием оружия в корпорации Arms Tech. Третьим участником событий, а точнее, участницей выступает молодая девушка **Meryl Silverberg**. Старшая сестра командира Foxhound Meryl давно мечтала стать частью этого подразделения. В тот день, когда ее мечта наконец-то



осуществилась, одна террористическая группировка захватила заложников. Подразделение Foxhound было сразу вызвано на подмогу, и молодая Meryl сразу оказалась в центре событий (кстати, это как раз может и стать началом всей игры). Воспитанная в семье военных, эта молодая девушка более походила на юношу и никогда ни с кем не встречалась. В свою очередь, ее типично мужской характер оттолкнул от нее и всех подруг. В общем, такие истории известны всем, и, скорее всего, в конце игры наша Meryl превратится из гадкого утенка в красивую и всеми любимую женщину.

Но у всех хороших парней всегда найдутся враги. И на каждого Solid (твердого) Snake'a всегда найдется свой Liquid (жидкий) Snake. Именно так зовут главного злодея этой игры. **Liquid Snake** родился в 1970 году и так же, как и Solid, имеет предельно высокий уровень интеллекта. Этот высокий блондин является полной

противоположностью нашего героя и представляет собой живое воплощение зла. Liquid Snake — это профессиональный убийца, использующий свой интеллект во зло,

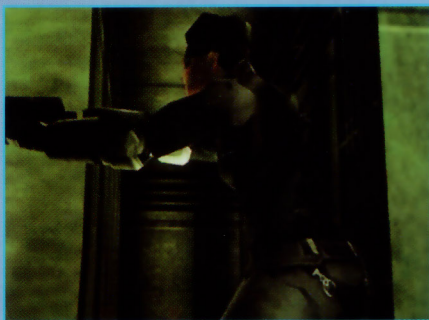
при этом постоянно находясь в тени. Изучив досконально науку убивать, он поступает в подразделение Foxhound сразу после того, как его покинул наш главный герой. Liquid Snake также становится лидером этого подразделения, но сугубо для своих собственных целей. В душе наш антигерой все еще остался настоящим безжалостным террористом, и именно в схватке с таким опытным и сильным врагом вам и придется показать все, на что вы способны. Также в игре будет присутствовать и один не совсем понятный персонаж, принадлежность которого к какой-либо из сторон пока не ясна. Этот **кибернетический ниндзя** постоянно следит за главным героем и пока непонятно зачем. Данный загадочный персонаж выглядит как

настоящий японский ниндзя, только отлитый из металла. В демо-версии, которая сегодня нам доступна, он без труда мог перейти в полную

прозрачное состояние, напоминая своим видом Хищника из одноименного фильма. Больше о нем пока ничего неизвестно, и эта ситуация вряд ли прояснится вплоть до самого выхода в свет этой интригующей своим сюжетом игры.

Как стало сегодня ясно, вся история Metal Gear Solid происходит в заснеженной Аляске, где группа террористов для пока не понятных целей (скорее всего, им

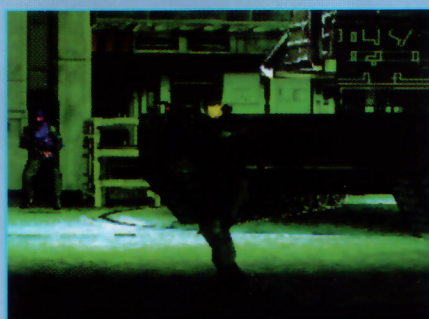




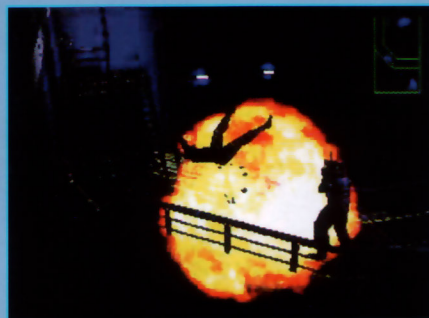
опять захотелось управлять всем миром) захватила заложников. Вашей же задачей как раз и станет спасение невинных людей и распутывание сложной головоломки взаимоотношений между персонажами игры. Сами же авторы игры называют свое произведение чуть ли не симулятором тактического шпионажа, и если судить по тем материалам, которые нам сегодня доступны, это объяснение недалеко ушло от истины. Проведя долгое время за изучением работы американских команд по борьбе с терроризмом, авторы игры смогли вплести в игровой процесс практически весь накопленный этими группами опыт по борьбе с терроризмом. И в этой игре уже недостаточно будет просто быстро бегать и стрелять. Теперь вам придется на полную катушку подключить и свое умение тактически мыслить. Вместо того чтобы с шашкой наголо выйти навстречу врагу, вам



все-таки лучше будет постараться остаться незамеченным. Но если вы все-таки захотите бегать с пистолетами наготове, убивая врагов и попутно разрешая головоломки — пожалуйста, нет проблем. Хотите исследовать каждую пядь полностью трехмерного, великолепно детализированного мира — все в ваших руках и даже более того. Игра-то, собственно, не об этом. Не забудьте, вы выступаете в роли секретного агента, который пробрался в секретную базу, и вашей задачей будет как раз пробраться незамеченным и выполнить полученное задание. Прячась в тени от конвоя, ползая по вентиляционным шахтам, вы



должны остаться в живых в этом мире, наполненном опасностями и ловушками. Представьте себя в роли современного Джеймса Бонда, экипированного реальным, полностью скопированным с прототипа оружием и различными приспособлениями, и вы получите примерную картину игры. Но только примерную, так как в отличие от фильмов про Бонда, Metal Gear Solid сегодня имеет гораздо более темную и даже гнетущую атмосферу постоянной опасности. Для упрощения путешествия по миру игры в вашем распоряжении будут иметься не только самые последние модели оружия и шпионской техники, но и два очень полезных вида на происходящее. Один из них, а именно от



первого лица, будет использоваться, к примеру, для перемещения по вентиляционным шахтам, либо для слежения за отдаленными целями. Второй же вид, который отдаленно напоминает тот, который был использован в первых двух играх этой серии, поможет вам без особых проблем перемещаться по базе. При использовании этого вида, когда камера как бы будет парить сверху над всем происходящим, вы сможете без особого труда спланировать свои дальнейшие действия, чтобы в конце концов остаться незамеченным. В общем, разработчики очень серьезно подошли к разработке наиболее удобного для такого типа игр интерфейса.

И наконец, графика, и без которой эта игра привлекла бы к себе не меньше внимания. Все выглядит так, как будто это сов-



сем не игра, а какая-то видеозаставка, с хорошей анимацией и кучей спецэффектов. В общем, создатели всевозможных Tomb Raider'ов должны теперь все собраться и поблагодарить Konami за то, что игра выйдет только лишь в этом году, в противном случае их произведениям грозила бы судьба навсегда остаться на полках магазинов, а не в коллекции игроков. Скажу больше, разница между творением Konami и произведением ее конкурентов настолько огромна, что становится просто страшно. Ни в одной из других трехмерных игр вы не найдете такого уровня детализации при использовании практически всех аппаратных возможностей приставки. Смотреть на все это без нескрываемого восхищения просто невозможно, и к чести программистов из Konami стоит сказать, что за тот год, который прошел с первого показа этой игры, качество и детализация

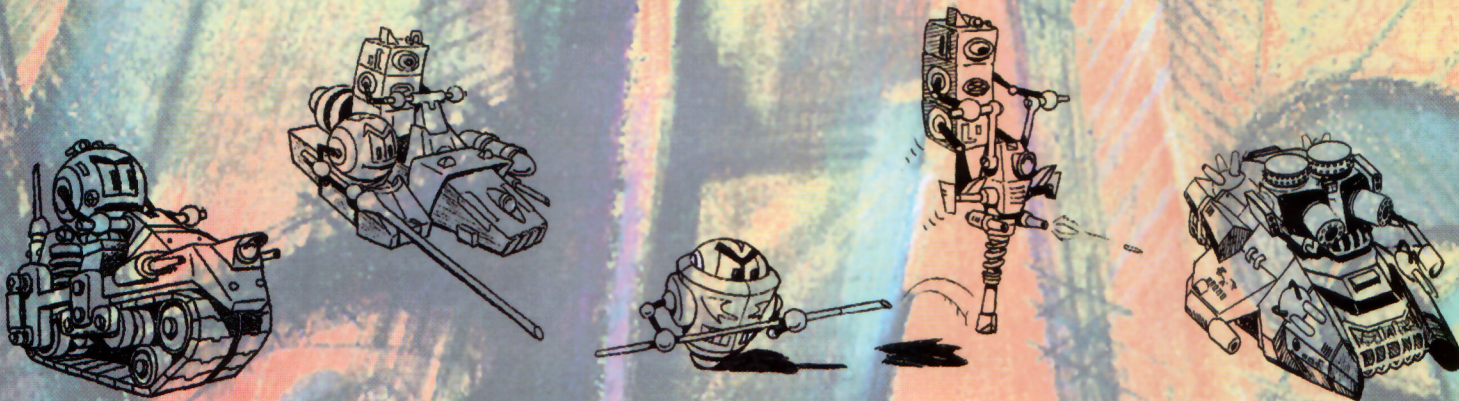


ее графического исполнения постоянно возрастала. Так что даже если сама игра, в конце концов, и не сможет оправдать наших ожиданий (хотя в такое верится с трудом), то хоть мы вдоволь насмотримся на чарующую глаз графику.

В общем, остается только надеяться, что Konami и многоуважаемый Kojima-сан нас не подведут и все их труды закончатся тем, что мы действительно сможем испытать на себе настоящее новое слово в жанре боевика. В противном случае. ▶



REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS



Наконец-то мы дожили до того момента, когда игровую индустрию стали всерьез воспринимать воротилы шоу-бизнеса. Если раньше игра, сделанная по фильму, неизменно становилась огромным событием, то теперь — пожалуйста, фильмы снимаются именно по популярным игровым сериалам, а в бюджете каждого самого мало-мальски рассчитывающего на успех у зрителя кинофильма неизменно появляется строка: «Расходы на создание игры». Компьютерные игры, наряду со значками, футболками, кепками, видеокассетами и прочими «сувенирами», стали целостной частью «большого бизнеса».

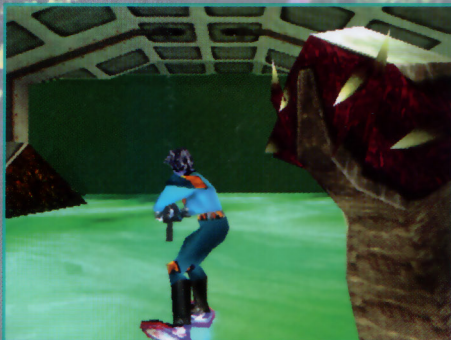
После триумфального шествия «Титаника» по всем киноэкранам мира резко подскочили продажи одноименной игры, кстати, с фильмом никак не связанной. Уже давно умершая GTE могла бы сейчас заработать кучу денег. А Джеймсу Кэмерону надо было раньше позаботиться о возможном доходе на игровом рынке. Так о чем же наш разговор? Да вот о чем — пора встречать очередное творение, «продающееся в комплекте», а именно игру, созданную по мотивам американского мультсериала ReBoot. Для нас, к счастью, уже знакомого.

В Америке есть целая категория индустрии мультипликации, а именно субботние утренние мультики. Это глупенькие, ориентированные на школьников и дошкольников, просыпающихся в субботу утром раньше родителей, мультфильмы, полные стрельбы, погонь, фантастики и чего только еще, даже не знаю. Словом, отличная разминка, систематически раз в неделю отупляюще прохаживающаяся по мозгам. Не нам, впрочем, их осуждать. Один из таких сериалов, особенно популярный и выделяющийся оригинальностью среди всех остальных, — это сгенерированный с помощью компьютеров (то есть не рисованный) фильм о чудесной стране, находящейся внутри компьютера. Все, разумеется, миниатюризировано. Дисковод — это целая улица, вентилятор

поставляет миру воздух, жизни не видывал!). Ну, так вот, предприимчивая фирма Electronic Arts, которая что называется «своего не упустит», решила создать по мотивам этой чепухи видеоигру, что-то перекрестное в стиле между Tomb Raider и Crash Bandicoot, снабдив получившийся коктейль немалой примесью платформенной аркады. О том, что в результате получилось, мы с удовольствием вам рассказываем.

Во-первых, сразу надо сказать, что игра однозначно лучше мультфильма. Вообще говоря, EA могла бы найти сюжетец и посимпатичнее, и тогда получилась бы действительно хорошая игра, но, к сожалению, совершенно дикая сюжетная линия в сочетании с настоящими психически неуравновешенными персонажами создают впечатление тихого помешательства разработчиков. На самом деле винить надо создателей мультфильма.

В принципе, ReBoot является достаточно стандартной трехмерной аркадной стрелялкой, такой же, как и многие вышедшие



центральный процессор служит системой отопления и так далее в подобном духе. Все это, видимо, называется ненавязчивым образованием. Повторюсь, не мне об этом судить (Но, боже мой, такого бреда я еще в





уже на PlayStation! Тем не менее, в умелых руках программистов из EA игра умудрилась приобрести достаточное количество своеобразия, а главное — вполне достойный игровой процесс, чтобы ее можно было назвать отнюдь не заурядным творением. Сюжет, конечно, хромает. В очередной раз злой гений города Mainframe (это такой очень большой компьютер) Мегабайт (что-то он мелковат для суперзлодея) хочет заразить всю компьютерную сеть города кучей злобных вирусов, и опять-таки в очередной раз это ему уже почти удается. Наш герой, страж порядка, пресекающий преступности и просто хороший парень Боб должен помешать злодею. А то замкнет электрические цепи, сотрутся программы, и все байты и биты погибнут. Если вам их жалко, немедленно покупайте игру и спасайте их. Сделать это, кстати говоря, очень непросто, так как EA сделала игру просто огромной. Действие происходит в семи различных секторах города на 21 уровне, размер каждого из которых впол-

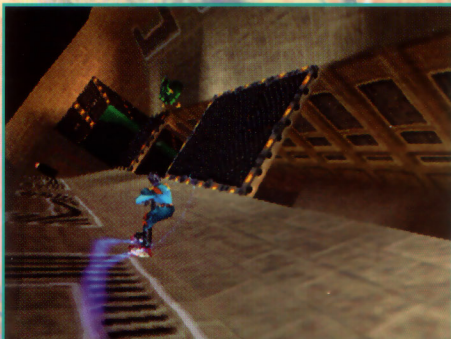
дается. Одним словом, везде есть изюминки, но их не так много, как хотелось бы.

Очень забавно порой в игру вплетены те самые «образовательные» элементы, о которых мы говорили в самом начале. Если встречаешь какой-нибудь механизм, то он непременно называется компьютерным термином, схожим с правилами функционирования того, что вы встретите. Правда, иногда даже взрослый человек с трудом может провести параллели — ну скажите,



равится. Совершенно стандартный набор звуков: крики, стрельба, — все это уже не производит особого впечатления.

Весьма приятно разнообразие монстров: их в ReBoot просто-таки огромное количество (авторы насчитали более тридцати, я же не стал себя утруждать). Боссы также не выпадают из игрового процесса, и победить их бывает порой очень непросто. Игра наполнена прямыми и косвенными заимствованиями из мультфильма, и даже включает в себя один из эпизодов мультфильма, специально созданный для видеовставок в ReBoot. 27 минут видео (точно посчитано теми же разработчиками) являются предметом особой гордости. Честно говоря, качество мультфильма не воодушевляет на просмотр очередных серий, хотя поиграть в ReBoot вполне можно. Игра не гениальна, определенно туповата, имеет совершенно безумный сюжет, но зато красива, быстра и довольно забавна. Поклонники же сериала (сомневаюсь в наличии таковых на



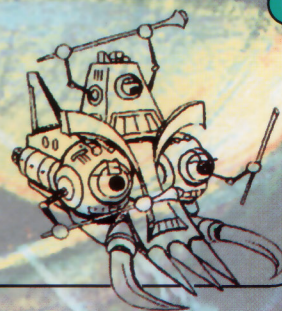
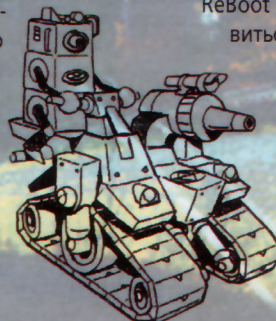
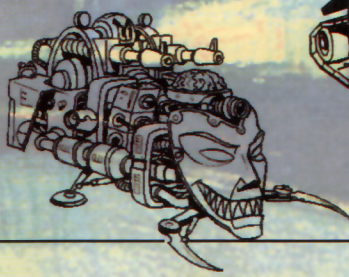
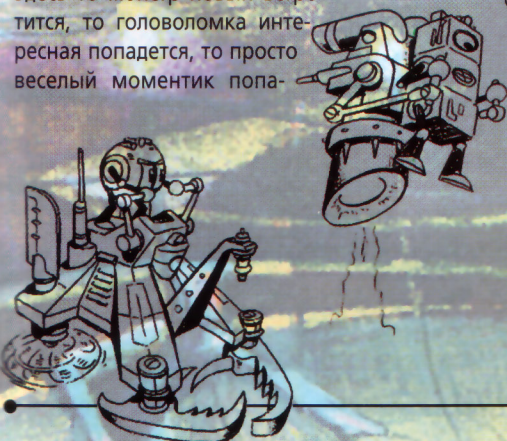
не соизмерим с объемами уровней из того же Tomb Raider. Нельзя сказать, что каждый из них в корне отличается от всех предшествующих, но что-то особенное можно найти если не на каждом, то хотя бы на трети из уровней. Похоже на Crash Bandicoot, в котором 5-7 типов ландшафта размазаны по нескольким десяткам карт. Здесь то монстр новый встретится, то головоломка интересная попадется, то просто веселый моментик попа-

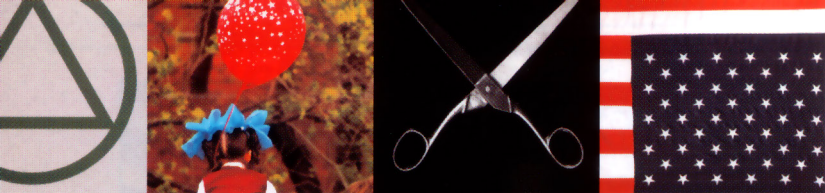
что общего между летающим скейтбордом и накопителем zip (или способом архивации данных)? А ведь именно так называется тот агрегат, на котором развезает главный герой — zipboard. Странно...

Качество графики весьма высокое, и не оставит равнодушными не слишком требовательных игроков. Конечно, опять-таки, можно было сделать и лучше. Мир ReBoot очень сильно насыщен полигонами, причем модели объектов сделаны достаточно грубо, с резко очерченными углами и однообразными текстурами, но зато количество оных явно преобладает над качеством. Что, в принципе, создает определенную атмосферу. Хороший набор спецэффектов также вносит определенный положительный вклад в движок ReBoot. Музыкальное сопровождение вполне соответствует задачам и стилистике игры. Опять-таки, если мне это не по вкусу, совершенно не значит, что никому не пон-

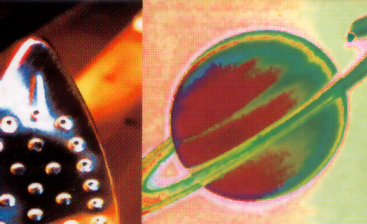
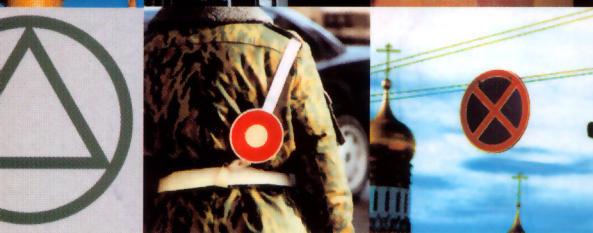
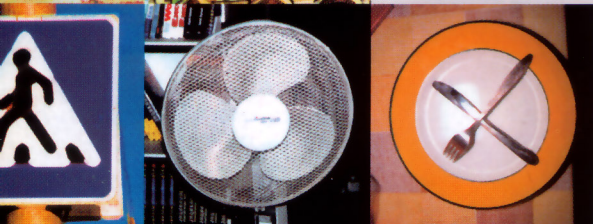
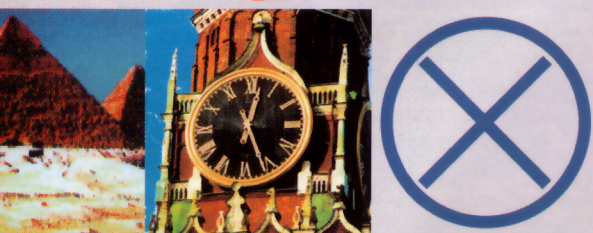


необъятных просторах нашей Родины) будут от нее просто в восторге. Не слишком добрый action для тех, кто уже вырос из детского сада. Не осмелюсь однозначно рекомендовать всем, но аудитория у игры совершенно четко очерчена. Если вы играете в Tomb Raider и тому подобные Spawn, Nightmare Creatures и прочие и прочие, ReBoot вполне может вам понравиться. ▶





НОВИНКИ



NEED
FOR SPEED 3

33



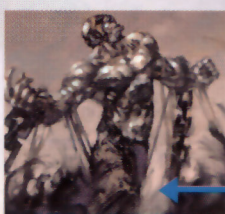
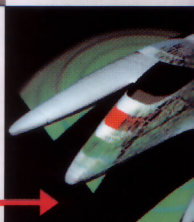
NEWMAN
HAAS RACING

34



POWER
BOAT RACING

35



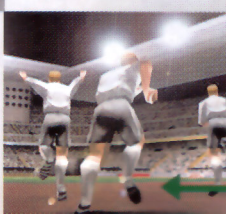
RED ASPHALT

36



ROAD RASH 3D

38



FIFA'98
NBA IN THE ZONE
NBA LIVE'98
NHL'98

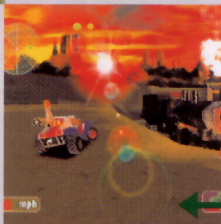
BUGGY

16



BUST A MOVE:
DANCE & RHYTHM

18



VIGILANTE 8

19



CARDINAL SYN

20



CIRCUIT
BREAKERS

21



DUKE NUKEM:
A TIME TO KILL

24



EINHANDER

26



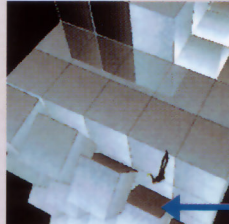
GHOST
IN THE SHELL

28



N2O

32



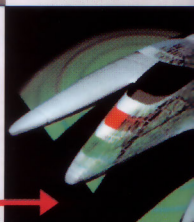
KURUSHI

30



POWER
BOAT RACING

35



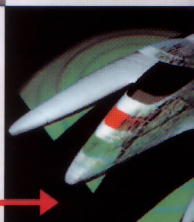
NEWMAN
HAAS RACING

34



POWER
BOAT RACING

35



NEED
FOR SPEED 3

33



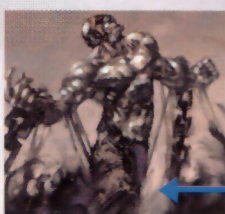
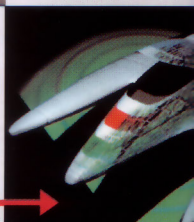
NEWMAN
HAAS RACING

34



POWER
BOAT RACING

35



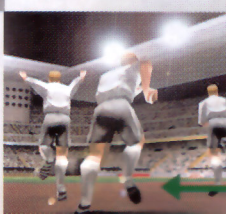
RED ASPHALT

36



ROAD RASH 3D

38



FIFA'98
NBA IN THE ZONE
NBA LIVE'98
NHL'98

Бомberman WORLD



Жанр
Взрывная головоломка

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Совместима с
картой памяти



Эту статью можно было бы озаглавить примерно так: «Возвращение простоты и доступности». Тут некоторые снобы могли бы заявить, что «простота хуже воровства», но такое радикальное суждение не делает им чести. Эти люди любят исключительно пижонские вещи. Им нужны игры, издатели которых провели приличную рекламную кампанию. А кампания эта звучит примерно так: «У нас наконец получилось (самим не верится?) сделать по-настоящему (до этого они все делали понарошку!) революционную игру (а до этого они выпускали утюги), причем мы использовали все новейшие достижения (напихали все что смогли)». Снобы не купят игру, не удостоверившись, что, согласно надписям на коробке, полигонов в ней достаточно на десяток Resident Evil, что непременно имеется разноцветное освещение и что в наличии два часа высококачественного видео. К тому же пижоны очень любят прозрачные поверхности, голливудские спец-эффекты, применение самых революционных технологий и — в обязательном порядке — сильный сюжет.

Разжившись новым компактом, снобы везде с ним носят, требуя от всей знакомой игровой общественности выкинуть на помойку все старые игрушки и приступить к процессу восторжения «настоящей» игрой.



Настоятельно рекомендуем их не слушать. Так вот, пришла пора вынуть из любимой SPS компакт со вторым Tomb Raider и вспомнить детство. Ду-



мается, что все знают, (кто не знает, запоминайте — это история) что фирма Hudson занимается выпуском своего Bomberman уже столько времени, сколько вообще существует игровая индустрия. Старик Bomber... как много в этом звуке! Сколько он отнял времени своей чарующей простотой и увлекательностью! Соскучились мы по тебе, однако... Никакие Poy Poy от Konami и Micro Machines от Codemasters не смогли восполнить нам отсутствие Bomberman. Наконец, после долгого ожидания он перебрался и на Playstation. Что же изменилось? Да, собственно говоря, почти все осталось по-

прежнему, и это отнюдь НЕ минус. Как и прежде, игра заключается в том, что главный персонаж (Bomberman собственной персоной) ходит-бродит по разным уровням, кидая бомбы направо и налево, вовремя отбегая в сторону, взрывает стены, а за ними находит бонусы, ключи & секреты. На уровнях встречаются враги — очень злые. Ближайший родственник Bomberman — Digger (кто знает, тот поймет). Надо сказать, что теперь происходящее наблюдается в изометрической проекции, и может показаться, что Hudson делает определенный реверанс моде на трехмерность.



Однако это мнение ошибочно — никаких полигонов и навязших в зубах трехмерных моделей. Сплошные спрайты. И это лишний раз доказывает, что не все новое является полезным и красивым. Рискну также заявить, что с по-



лигонами Bomberman потерял бы половину своего архаичного шарма. Кстати говоря, теперь акцент игрового процесса поставлен над multiplayer (уже слышу вопли восторга). Представьте себе картину: пять злобных Бомберов вламы-ваются на уровень, сносят пару-тройку зазевавшихся монстров и начинают крупные разборки. Стены разлетаются в клочья, люди бросаются грудью на кристаллы, которые нужно собрать, раздаются взрывы, трещат геймпады. Особенно подогревают интерес бонусы: то ускорение зверское отхватишь, то бомбы веером летят, то крутизна достигает такой степени, что вражеские бомбы отбиваются в сторону мощным ударом ноги. Конечно, удручает тот факт, что арен для битв всего десять штук и особо не разойдешься. Хотя чем дальше, тем огромней территория, которую предстоит разнести. Игра в одиночку тоже не разочарует — врагов предостаточно. ✕



Любимый ARMORED CORE



Жанр
Симулятор боевого
робота

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером

Симулятор боевого робота — жанр не новый. Мы уже видели такие игры, как Gun Grifon, серию Mech Warrior и Metal Jacket. Но вот появилась свежая игрушка подобного жанра — Armored Core. Попробуйте представить себе элементы механизмов и управление от Virtual On и сложить это со структурой, основанной на миссиях от Brahma Force, и вы получите жалкое подобие Armored Core. Но поверьте нам, все это лучше, чем вы можете себе представить.

Итак, игрок управляет большим механическим роботом, напичканным электроникой и всевозможным оружием. Эту громадину сделала организация Ravens. Ravens — это всего лишь наемники, которые производят механических монстров по заказу. Заказчики представляют собой особый интерес. Разумеется, они

или выходят из строя некоторые части. Подобные повреждения устраняются автоматически, и на это тратятся ваши заработанные деньги. Причем если битва проиграна, вы можете выйти в отрицательный бюджет. Если же вы умудритесь выиграть бит-



ву и не потратить все деньги на ремонт, то у вас будет шанс купить новое оборудование в «специализированном роботомагазине». Там можно купить все, что душа пожелает: ноги, руки, головы, торсы, пушки, лазеры и так далее. В тех же самых «магазинах» можно поменять текстуру

робота и изменить его цвет. Еще можно протестировать выбранную вами амуницию на специальных уровнях. Там же можно сохранить или загрузить игру и проверить состояние. Вот именно на это и придется тратить деньги.

Сюжет игры развивается по мере прохождения миссий. Между ними игрок получает e-mail от своих шефов, из которого можно узнать о дальнейшем развитии событий, об интригах в политике и раздорах солидных корпораций. Иногда через e-mail приходят сообщения о новых работодателях.

При получении нового задания игрок обычно имеет выбор между организациями, предлагающими ему работу. Эта чудесная возможность выбора делает игру нелинейной. Даже когда пилот потерпел поражение, ему все еще предлагают работу. К вопросу «на кого работать» следует подойти очень серьезно. Следует оценить сложность задания, сопоставив его с денежной суммой, и оценить перспективы работы именно на эту организацию. Возможно, дальнейшая работа именно на них сильно повлияет на ваш статус и на дальнейший заработок. Старайтесь как можно эффективнее модернизировать вашего робота, это может повлиять на уровень предлагаемой работы.



В начале игры вам предложат поединок с двумя роботами. Эту

процедуру пройти совершенно необходимо, иначе вас не примут в клан Ravens (то бишь вороны). После испытания на мастерство вам предложат небольшое количество миссий. Все они недорогие и несложные. По мере возрастания ранга и опыта миссии будут дорожать, что позволит вылезти из долгов. Особо следует отметить последнюю миссию. Это что-то ужасное! Такое впечатление, что она была предназначена для самого Дьявола. Там нужно забраться на небоскреб, состоящий из кубов, на которых стоят



люди не простые. Ну откуда у простого смертного такие деньги? Заказчиками являются люди легальной и теневой политики, а также персоны военных организаций. Вот это все и составляет сюжет игры. Вас нанял кто-то из НИХ и хочет использовать ваше умение пилотировать роботом (хе-хе).

Игра основана на миссиях, которые вам предстоит выполнить. По окончании каждой миссии вы получаете гонорар. К сожалению, его нельзя потратить на всякую ерунду. Деньги могут быть использованы только в одном направлении — покупка частей для робота и его модернизация. В бою случается всякое: не увернулся от снаряда, просто споткнулся (50 тонн все-таки), вовремя не затормозил, в кого-то врезался. От этого, как вы понимаете, роботы ломаются



пушки, стреляющие во всех направлениях. И это, не считая врагов, атакующих со всех сторон — сверху, снизу и сбоку! Обычные миссии тоже достаточно сложны. В некоторых нельзя выходить за определенную территорию. Действие в миссиях происходит как на открытом пространстве, так и в закрытых помещениях например: канализация, фабрика, склад — словом, стандартный набор. Цели миссий различны: от «убей-их-всех» до охраны различных объектов и эскорта других роботов.

Враги в Armored Core поражают своим разнообразием. Просто огромные шагающие монстры, монстры с длинными ногами с коленками назад, ездящие, летающие, огромные летающие, пушки, вкопанные в землю, и так до бесконечности. Все они великолепно проработаны. На каждого ушла не одна сотня полигонов. Движения очень плавные, реалистичные. AI создан тоже неплохо. У врагов хватает ума прятаться, использовать различное оружие, а летающие даже уворачиваются от ракет.

Оружия в игре превеликое множество. Его можно разделить на четыре основных вида: ручное оружие, ракетница на плече, лазерный меч и оружие, стреляющее назад. На первых этапах лазерный меч и ракетница — самое эффективное оружие. В дальнейшем каждый вид оружия можно будет модифицировать. Патроны для оружия ограничены (исключая лазерный меч). Но, к счастью, их не нужно закупать отдельно.

Наконец дело дошло до графики! Ну, что можно сказать — она великолепна. Потрясающее разрешение, полностью трехмерные пейзажи, горизонт скрывается в тумане. А свет! Окраска роботов меняется в зависимости от источника света. Например, будучи серым, попав в ярко освещенную комнату, робот становится белым. Палитра цветов очень приятно смотрится. Круто реализованы спецэффекты. Шлейф от ракет почти прозрачный и сморится просто изумительно. На взрывы From Software не поскупились. Они громадны, чертовски опасны, из них летят осколки и выходят горящие роботы. Текстуры хорошо скомпонованы и почти не пикселизируются при приближении.

Дизайн уровней, на наш взгляд, простоват и требует доработки. Они маленькие и слишком просторные. Даже не имея карты, заблудиться на них достаточно сложно. Некоторые из уровней практически непроходимы, там просто сумасшедшее количество врагов. Иногда уже не хватает патронов.

Контроль над роботом довольно неудобен. Наблюдение за битвой происходит как бы из-за спины робота. Это не очень удобно. Робот может летать, двигаться во всех направлениях на плоскости. Можно посмотреть вверх и вниз. Как сами понимаете, такое обилие возможностей трудно уместить на одной игровой панели, поэтому к контролю надо привыкнуть, и дело это довольно непростое, требующее времени.

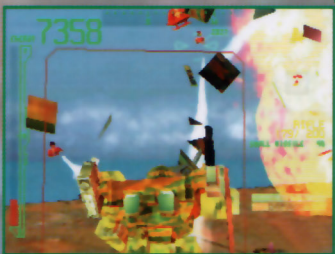
Интерфейс в Armored Core выглядит следующим образом. В правом верхнем углу находится радар, на котором все враги изображены красными точками, а вы находитесь в центре. Сле-



почти феноменальной точностью. Но, к сожалению, и они промахиваются, а если учесть, что их запас ограничен, то полный мрак. Из-за вида со спины довольно трудно увидеть врага и тем более найти его в воздухе.



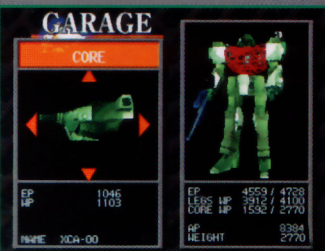
Ведь за каждое повреждение придется платить из своих кровно заработанных денег. А их экономия позволяет купить новое оборудование и заработать еще больше денег и стать еще круче. E-mail, приходящий поч-



Armored Core предусматривает режим multiplayer как посредством разделения экрана на две части, так и посредством соединения двух приставок через кабель. Это, пожалуй, наиболее увлекательная часть игры. Уровни для multiplayer просто огромны и очень разнообразны. Вы можете сражаться в пустыне, в городе, в помещении, — как нравится.

Итак, подводя итог, можно сказать, что любитель стрельболок найдет в Armored Core много интересного. А если у вас есть возможность игры по кабелю, то купить игру совершенно необходимо. Она гарантирует стопроцентное возвращение ваших денег в виде удовольствия. ☒

ва расположены счетчик энергии и индикатор времени полета. Батареи для полета способны самозаряжаться. Робот обладает системой самонаведения. Прицел сам наводится на цель и показывает расстояние до него. Ракеты обладают



Лязги, шумы, взрывы, каждый раз заставят вас вздрагивать и оглядываться по сторонам. А саундтреки плюс футуристический стиль графики создают атмосферу будущего. Так что подключайте приставку к стереосистеме и наслаждайтесь звуками от Armored Core.

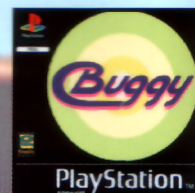
Весь интерес в Armored Core сводится к уничтожению несметного количества врагов. А их количество и неповоротливость робота просто утомляют. Но и в этом есть своя изюминка. Играя, стараешься как никогда не нарваться на пулю.



ти после каждой миссии, позволяет быть в курсе всех событий, касающихся вашей персоны. Это проявление сюжета весьма увлекательно. А возможность работы на разные компании просто завораживает.



BUGGY



Жанр

Симулятор радиоуправляемой машины

#Игроков

1-2

Изготовитель

Gremlin Interactive

Совместима с картой памяти

Совместима с аналоговым контроллером

Да, простыми гонками нынче никого не удивишь. Игроку хочется чего-нибудь новенького. Так Gremlins сделали гонки на игрушечных машинках. Так что берем в руки game pad и мчимся вперед по виртуальным трассам на радиоуправляемой, игрушечной Buggy!

Итак, как вы уже поняли, речь идет о радиоуправляемых игрушечных машинках buggy, которыми можно управлять на любом расстоянии. Наблюдения за машинами производят «камеры», летящие за ними.

Не смотря на свои размеры, buggy могут развивать довольно



вообще, движок выбран удачно. Но все трассы страдают какой-то недоработкой в деталях. Текстуры выглядят заурядно, количество полигонов не поражает (как это принято) воображение. Очень оригинально выглядит дизайн трасс. Глядя на пляжный мусор, понимаешь: как трудно быть маленькой машинкой, когда обычная банка из-под пива — уже препятствие. Это очень забавно ездить между самыми обычными предметами как между домами.

Управление в игре ну просто превосходное. Оно сильно отличается от обычных симуляторов автомобилей, но ведь так и задумано! Вся изюминка в том, что Buggy всей своей сущностью пытается показать,



большую скорость и сшибать лишние предметы на пути. В игре таких машинок аж 16. Каждая имеет свои уникальные свойства. Одни подчиняются сигналу довольно вяло, другие чересчур резво. Но в целом машины сбалансированы. Все недостатки компенсируются другими достоинствами.

Свойства каждой buggy адаптированы для определенной трассы. По buggy на трассу, плюс универсальная. Таким образом, мало хорошо ездить, нужно знать как ведут себя все автомобили на каждой трассе, только тогда вы станете победителем. Трасс в игре 15. Их разнообразие и оригинальность радуют: от замусоренных пляжей и гротов до японских садов и джунглей. Сами Gremlin обещали, что все трассы будут «в воздухе», то есть изобилуют всевозможными трамплинами и кочками. Да, в самом деле buggy просто летают, такое ощущение, что в управлении покопалась какая-то саранча. Даже некоторые checkpoint повысили над дорогой. Нельзя сказать, что в прыжках Gremlin нашла самое удачное решение. Все трассы достаточно сложны и требуют изрядного мастерства. Причем сложность будет повышаться по мере успехов игрока. Программа будет сама замусоривать трассы и делать их все более непроходимыми.

Графика в Buggy приличная, но не более. Неплохо реализованы некоторые 3D эффекты и



что машины — игрушечные и поэтому ведут себя соответственно. Им подвластны трюки, которые настоящим машинам выполнить никогда не дано. Даже антенна на крыше машинки подчеркивает неповторимый стиль игры.

Вот со звуками у Gremlin серьезные проблемы. Они просто смешны. И по своей сути, и по исполнению.

Режимы игры представляют собой типичный для гонок набор: Single Race, Championship, Head-to-Head и Time Attack. Режим Multiplayer реализованный как Head-to-Head, производится посредством классического разделения экрана на две части.

Игровой процесс в Buggy на высоте. Идеальное перемещение камеры делает иг-



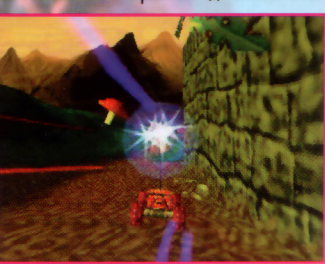
ру динамичнее, а всевозможные каскадерские трюки машинок превращают ее просто в зрелище. Сами гонки довольно увлекательны.

Было бы несправедливо не отметить зарождающийся жанр, в котором Gremlins исполнили игру. Buggy не единственная игра, в ко-



торой предлагается управление радиоуправляемой моделью. Развитие этого жанра связано с появлением нового аналогового контролера. В предущем номере мы уже рассказывали о пороекте известной компании Shiny Entertainment Stunt RC Copter. Видимо этот жанр ожидает неплохое будущее.

Итак, Gremlin удалось создать хорошую игру со свежей идеей. Это уже говорит само за себя. Достойная графика, оригинальный дизайн и многое другое пророчат Buggy неплохое место в хит-парадах. ☒



刀魂



BUSHIDO BLADE™



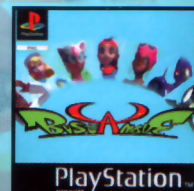
SQUARESOFT®

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

BUST A MOVE: DANCE & RHYTHM



Жанр
Интерактивное
развлечение

#Игроков
1-2

Издатель
EPIX

Совместима с
картой памяти



Итак, игра, о которой мы вскользь упомянули в прошлом номере нашего журнала (смотри статью о Spice World), кажется, нашла себе издателя за пределами Японии. И это событие не может не радовать. А все дело в том, что игра Bust A Move: Dance & Rhythm Action, которая выйдет на Западе под несколько иным названием, является одной из игр, действительно способных изменить наши представления о том, что такое видеоигра. Да и сам выход подобного произведения уже говорит о том, что из любимого занятия кучки энтузиастов видеоигры сегодня превратились в полноценную часть массовой культуры, встав практически в один ряд с кино или музыкой. А этот факт вообще греет душу. Ну да ладно, для начала попробуем разобраться, к какому жанру можно отнести данную, не совсем обычную игру, в которой не надо никого убивать, не надо ничего проходить, а достаточно всего лишь быть круче всех, чтобы добиться успеха.

Итак, по своей сути Bust A Move DRA является прямой наследницей игры Parappa The Rapper, при этом не являясь ни ее копией, ни тем более ее продолжением. Последний факт как раз и заставляет нас говорить о зарождении абсолютно нового жанра видеоигр, который можно грубо назвать мюзиклом. Это



значит, что музыка в таких играх стоит чуть ли не на самом первом месте. Но если в Parappa нам приходилось петь, причем в гордом одиночестве, то в Bust A Move вам придется танцевать. И танцевать уже не одному.

Основной принцип игры прост до безобразия. На сцену выходят два героя, одним из которых вы как раз и управляете, и вашей задачей станет привлечь к себе как можно больше внимания публики и тем самым перетанцевать противника. А для того чтобы привлечь внимание, вам нужно будет точно в такт проделать ряд нажатий нужных кнопок, отчего ваш герой будет все лучше и лучше двигаться. Каждая мелодия имеет один и тот же ритм, но разную скорость. Поэтому к каждой из них применим один и тот же стиль танца, присущий каждому из персонажей. Самым простым способом «прохождения» является нажатие кнопок в конце каждого такта. Это очень просто и по-своему весело. Но шансов победить кого-нибудь у него не будет. Второй способ «игры» заключается в нажатии нужных кнопок в нужное время, последовательность которых будет постоянно возникать на экране. В об-

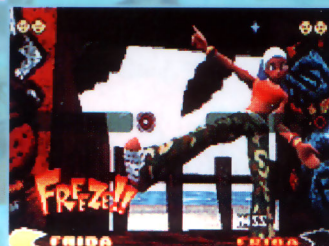


щем, почти как в Parappa, только с гораздо большей степенью свободы. Кроме этого, в Bust A Move строка с обозначением нужных кнопок находится в более удобном месте (прямо посередине экрана), и слежение за ней уже не будет отрывать вас от самой игры. Естественно, чем

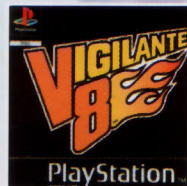
точнее вы будете следовать инструкциям, тем лучше ваш герой будет танцевать. А кто лучше танцует - тому и все внимание. В своей зажигательный танец вы также можете добавить и пару специальных магических приемов, которые, к сожалению, ваш противник сможет отбить. Эти приемы, если они удачно проведены, не только привлекают к вам еще большее внимание, но и мешают противнику победить в соревновании.

Технически Bust A Move D&RA выполнена практически безукоризненно. Во-первых, игра идет на высоком разрешении, с применением всех известных сегодня спецэффектов, на которые способен PlayStation. В то же время модели всех тринадцати героев сделаны великолепно, а их движения безукоризненны и реалистичны. Музыка в этой игре заслуживает всяческих похвал. Тут вам диско и рэп, обычная попса и жесткое техно, - в общем, все модные сегодня танцевальные стили. Но для пушного эффекта издательство EPIX планирует еще улучшить или даже заменить некоторые мелодии

перед выходом этой игры на Западе. В общем, в игре есть все, чтобы стать настоящим хитом на любой вечеринке и привлечь к видеоиграм тех из наших друзей и подруг, которые раньше ими не интересовались. Так что пригласите их к себе в гости и покажите им Bust A Move. ✕



VIGILANTE 8



Жанр
Гонки со стрельбой

#Игроков
1-2

Издатель
Activision

Совместима с
картой памяти



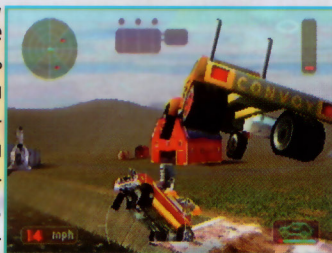
В американской истории имеется несколько весьма интересных периодов, в пределы которых большинство создателей героических кинофильмов пытаются влихнуть плоды своих вымыслов. Даже учитывая то, что фильмов в Америке снимается огромное количество, получается, что, к примеру, о конце XIX века или о середине пятидесятих годов мы не знаем практически ничего (а вернее, нам об этом практически никто не рассказывал и на подобные темы не фантазировал). Зато уж каждую деревушку на Диком Западе создатели вестернов обсосали до последней деревяшечки, нагородив с помощью своих сценаристов и продюсеров такого, что любой мало-мальски знающий историю человек минут за десять приходит в ужас. Развлечения, как ничто другое, умеют создавать стереотипы, и кино здесь до последнего времени было на первом месте. Индустрия компьютерных игр не стоит на месте и уже делает попытки сформировать новые интересные исторические периоды, раз уж темы пользуются спросом.

Ну а теперь попробуйте спросить заядлого игрока о середине семидесятых в Западных Штатах. Без сомнений, вам ответят, что там катались банды на автомашинах, снаряженных пушками. Interstate'76 на PC была снабжена такой необыкновенной атмосферой, что стала сверхпопулярной сразу же после своего появления, и теперь, похоже, мы стоим перед фактом вторжения вооруженных авто на PlayStation в совершенно новой игре Vigilante 8. Строго говоря, это отнюдь не продолжение истории I76, а сюжетная линия скорее передает некоторую цепь событий, предшествующих хитовой игре на PC. Так что перед нами не I'77, а I'75, что тоже очень неплохо.

Вам и вашей команде бойцов и выдающихся водителей на этот раз предстоит расправиться с огромной бандой Койотов (Coyotes). Нет, не волков, а профессиональных гангстеров, стремящихся в очередной раз подорвать еще слабоватую в то время экономику

юго-западных штатов. Они носятся из округа в округ и громят все на своем пути: от бензоколонок до ферм и магазинов. И кто же, как не чудесное сборище отважных блюстителей порядка может остановить их?

Как и ранее, Activision вместе с разработчиками игры подошла очень серьезно к проработке персонажей, которые теперь выглядят даже поживее, чем герои некоторых вестернов, несмотря на полную виртуальность. У вас в команде имеется бывший игрок из Лас-Вегаса, странный человек, верящий в существование инопланетян и со дня на день ожидающий встречи с ними, и даже свой собственный правительственный секретный агент, обладающий (-ая) сногшибательной внешностью. Не менее интересны и харак-



бой тактикой боя. Чтобы научиться преуспевать в сражениях, придется приноровиться к каждому из членов команды.

На новый уровень поднялся уровень искусственного интеллекта, и противники, которые ранее не находили ничего лучше того, чтобы просто кружиться на полупущенных шинах вокруг вашей машины, теперь научились правильно вести атаку, гоняться за power up'ами, и формировать настоящие бригады, эффективно взаимодействующие друг с другом. Графически игра выглядит вполне достойно, в некоторых моментах даже лучше, чем на PC, благодаря добавлению в движок нескольких модных элементов: освещения, отражающих поверхностей, деформирующихся каркасов машин. Вдобавок ко всему, имеется и режим для совместных побоищ до двух игроков, что добавляет Vigilante 8 задора. Если учесть то, что раньше на PlayStation подобных игр практически не было, Vigilante 8 ждет большой успех. Эта игра может значительно разнообразить своим присутствием вашу коллекцию. А уж несколько дней безвылазного торчания внутри приставки я вам точно гарантирую.



теры противников. Таких очаровательных и злобных громил, уверяю, вы никогда не видели. Различия между героями проявляются не только во многочисленных видеороликах, но и отражаются на самом ходе игры, так как каждый из персонажей имеет свой собственный стиль вождения машины и пользуется осо-

CARDINAL SYN

Жанр
Драки

#Игроков
1-2

Изготовитель
SCEE



Совместима с
картой памяти

Наверное все уже знают, что такое фэнтезийные сказки. Это сильно изменившийся жанр средневековых рассказов с участием самых разных мифических героев. «А при чем тут файтинги?» — задаст справедливый вопрос читатель. А вот представьте себе, фирма разработчиков

Kronos Interactive создала файтинг с участием пресловутых фэнтезийных персонажей. Не правда ли, удивительно? Более того, в Cardinal Syn (а именно так называется игра, о которой пойдет речь в дальнейшем) есть великолепный сюжет, достойный наверное неплохого романа.

Здесь есть все: и Кровавые Земли, заселенные множеством различных рас, и благородные герои, и подлые негодяи, и магия, и мифическая первопричина всех бед. А начинается все с того, что в Кровавые Земли приходит неизвестный путник и с помощью своей магической книги пытается помирить всех существ между собой и восстановить таким образом спокойную жизнь в богатстве и изобилии. И, как ни странно, ему это удается. Увидев плоды своего труда, путник решает, что делать тут ему больше нечего, и отправляется в новые странствия. Но перед своим новым путешествием он делит магическую книгу между представителями разных рас и завещает им жить в мире и благополучии. По преданию, эта книга должна помочь жителям земель разрешить все трудности и избавиться от бед. Но как только путник покинул Кровавые Земли, обитатели ее вновь стали воевать между собой, пытаясь отнять друг у друга



части магической книги. Масла в огонь подливает странная женщина по имени Cardinal Syn, объявившая себя преемником того самого путника. Она отбирает все части книги, соединяет их воедино и объявляет жестокий турнир, победитель которого станет обла-



датель целой книги. Естественно, посланница Злых Сил не собирается ничего отдавать кому бы то ни стало, а победителя турнира ждет немедленная смерть от ее руки... Но отсюда начинается уже сама игра. Итак, вы — один из участников



турнира. Вам придется сразиться с сильнейшими бойцами каждой расы, расправиться с несколькими боссами, а в самом конце уничтожить Cardinal Syn и вновь вернуть жителей Кровавых Земель к мирной созидательной жизни. Сами сражения



проходят на открытых пространствах, на которых вы можете увидеть древние развалины, старые мосты, скалы... Иначе говоря, все это будет создавать фэнтезийную атмосферу... Всего в Cardinal Syn 18 героев. Отличаются они между собой не только и не столько своим внешним видом, сколько своими способностями. Каждый из них словно пришел из средневековых сказок. В игре вам придется встретить и драконов, и самых разных магов, и доблестных воинов, и удивительных существ, описания которых существуют лишь в древних легендах... Боевые качества героев очень оригинальны и необычны. Однако в самом начале игры вы сможете выбирать только из восьми бойцов. Лишь потом, с первыми победами появятся дополнительные герои с более высокими характеристиками..

Первоначальное значение в игре приобретает самое разнообразное оружие. Мечи, топоры и даже арбалеты в подобном файтинге должны смотреться очень необычно. Но кроме него практически каждому из персонажей будут доступны магические заклинания, с помощью которых можно легко и эффективно расправиться с противником.

В Cardinal Syn очень красивая графика. В принципе, ничего нового с этой стороны вы не найдете, однако чисто эстетическое удовольствие получите.

Поклонники файтингов, вы не должны пропустить



эту игру! Это действительно событие в жанре, действительно что-то новое и свежее. Красивый сюжет, оригинальные герои, необычные концепции битв — все это воплощено в игре на самом высоком уровне. В Cardinal Syn стоит поиграть... X



не только и не столько своим внешним видом, сколько своими способностями. Каждый из них словно пришел из средневековых сказок. В игре вам придется встретить и драконов, и самых разных магов, и доблестных воинов, и удивительных существ, описания которых существуют лишь в древних легендах... Боевые качества героев очень оригинальны и необычны. Однако в самом начале игры вы сможете выбирать только из восьми бойцов. Лишь потом, с первыми победами появятся дополнительные герои с более высокими характеристиками..



НОВИТКИ

CIRCUIT BREAKERS



Жанр
Гонки

#Игроков
1-8

Изготовитель
Supersonic

Совместима с
Multi-tab

Совместима с
аналоговым контроллером



Существуют такие игры, которые никогда не забираются на вершины хит-парадов, вокруг них не бывает скандалов, а следовательно, и ажиотажа со стороны прессы, они не привносят ничего нового в развитие жанра, но, несмотря на это, нравятся они всем, и играют в них что называется «взахлеб». О подобной игре и пойдет речь.

Игра Circuit Breakers является продолжением Supersonic Racers, запомнившейся как не слишком удачная попытка вдохнуть новое содержание в устоявшиеся формы жанра. Новая же серия даже была специально переименована из Supersonic Racers 2XS в Circuit Breakers, дабы даже в названии не прослеживалось никаких связей с прародителем-неудачником. А общего у этих игр действительно очень не много, разве что жанр один. Итак, перед вами типичный аркадный автосимулятор. Идея «микромашин» сама по себе не нова, но, тем не менее, до сих пор актуальна. Выбор, к сожалению, небольшой — всего восемь автомобилей. Право же, для такой игры этого маловато. Автомобили отличаются не только внешним видом, но и некоторыми характеристиками. Зато ассортимент трасс порадует даже самого искушенного гонщика. Шестнадцать абсолютно разных трасс для одиночной игры и столько же для многопользовательской, расположенных в двенадцати разных местностях, сре-



ди которых Дикий Запад, джунгли и мегаполис. А при введении специальных паролей станут доступными еще несколько десятков трасс, а также специальных режимов, позволяющих, например, проехать по

трассам в ночное время или в обратном направлении, а также в суперскоростном режиме. Вообще же разработчики обещают более трех тысяч различных вариаций маршрутов — как для одиночной игры, так и для многопользовательской. Существует три вида соревнования: чемпионат, заезд на время и гонки на выживание. Последний обещает быть наиболее интересным. Этому способствует и обилие бонусов, появляющихся на трассах, облегчающих жизнь вам, но не вашим оппонентам. Среди них ускоритель, дымовая шашка, уменьшитель, благодаря которому можно забраться в секретные места, бомба, превращающая вас в кмикадзе (единственный способ спастись — за отведенное время вывести из строя всех соперников), и многое другое. Как вы видите, Circuit Breakers обладает колоссальными игровыми возможностями как для одиночной, так и для многопользовательской игры (последняя, кстати, вообще должна стать коньком и основной изюминкой игры). Поддержка до восьми человек одновременно — такое встречается не в каждой игре.

Графика в игре полностью отвечает стандартам нашего сурового времени. Все модели, рельеф местности — все выполнено в честном 3D. При этом соблюдены законы физики: в гору машины едут медленнее, чем с горы, на резком повороте вы можете перевернуться, взрывная волна отбрасывает в сторону и т.д. Текстуры подобраны просто отменные,



даже на телевизорах с невысоким разрешением игра отлично смотрится. Высокая детализация не повлияла на степень интерактивности окружающей среды. Движок поддерживает освещение в реальном времени и более тридцати двух тысяч цветов. Положение ка-

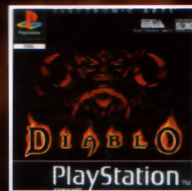
меры можно менять и устанавливать по собственному усмотрению. И при всем этом движок очень быстрый, выводит двадцать пять кадров в секунду. В таких играх динамизм и скорость — едва ли не наиглавнейшая вещь.

О звуковом оформлении можно сказать только одно: оно полностью соответствует духу игры. Скрип тормозов, скрежет металла о камень, взрывы — все на уровне.

В целом, Circuit Breakers — добротная гонка с неплохой графикой, способная привлечь внимание как детей, так и взрослых. Отличный пример реализации старых идей на современном техническом уровне. X



НОВЫЙ DIABLO



Жанр
Гонки со стрельбой

#Игроков
1-2

Издатель
Electronic Arts

Совместима с
картой памяти



Классические ролевые игры (как на персональных компьютерах, так и на игровых приставках) всегда могли показаться чересчур сложными для огромного количества игроков, которые просто хотели получать удовольствие от игрового процесса, не вдумываясь особо в нюансы сплетения сюжетной линии не вникая в особенности построения системы боев. В то же время стандартные аркадные игры зачастую не приносят особого удовлетворения из-за того, что на протяжении всех пятисот уровней игрок видит перед собой одного и того же героя, пусть и симпатичного, но жутко надоедливого, со своим стандартным набором оружия и обыкновенными примитивными приемами, заключающимися в поочередном нажатии одной-двух кнопок на джойпаде или клавиатуре. Ролевые же игры тем и хороши, что персонаж в них постоянно изменяется, у него появляются новые возможности, новые виды оружия и заклинания, да и силы его растут в зависимости от приобретенного опыта. Одной из наиболее удачливых игровых компаний, работающих для рынка персональных компьютеров, удалось найти уникальную формулу простой, полной увлекательного action ролевой игры. Название этой игры обошло уже весь мир — это Diablo, а компания — это Blizzard Entertainment (WarCraft, WarCraft II, StarCraft). Популярность Diablo на персоналах была настолько велика, что фирма Electronic Arts выкупила права на издание версии игры для PlayStation, поручила перенос разработчику Climax Enterprises, и вот Diablo уже в гостях у PS. Примут ли зрители его также восторженно, как и игроки с персональных компьютеров?

Сюжет игры необыкновенно прост. Один замечательный герой возвращается в родную деревню после долгих скитаний и обнаруживает, что в огромных подземельях под поселением обосновался страшный демон Diablo и он вместе со своими прислужниками, самыми разнообразными монстрами, терроризирует все население и готовится свести его на нет. «Что ж, придется разобраться», — решает наш герой и начинает долгую охоту за Diablo. Самое главное на данном этапе игры — это то, что подземелье оказывается не просто большим — оно огромно и включает в себя 16 этажей, каждый из которых сравним по площади с самой деревней. Количество лабиринтов, комнат, комнатусов, залов, переходов и прочих знаменательных мест в Diablo настолько огромно, что вы быстро соображаете со счета. Более того, каждый раз, когда вы начинаете новую игру, все лабиринты генерируются случайным образом, так что процесс бесконечного блуждания по

все новым и новым комнатам вам точно не должен надоесть.

Какое подземелье без нечистой силы? В Diablo, к примеру, ее живет огромное количество, причем каждая тварь соответствует своему воинскому званию и живет на «своем» этаже. Если на самых верхних вы не найдете никого, кроме скелетов, да полуразложившихся зомби, которые убиваются с одного замаха хорошего меча, то на этажах пониже вам удастся встретить и темных рыцарей, и огромных жутких демонов, полыхающих пламенем и бросающих вам в



лицо огромное количество заклинаний, и это, конечно, не считая самого Diablo, финальная схватка с которым будет происходить уже практически в аду, или где-то не слишком далеко оттуда. Каж-



дый из этажей подземелья загружается отдельно, как уровень в обычной аркаде, вот только для прохождения его вам совершенно необязательно убивать всех монстров и выполнять все задания, которые только возможны. Чтобы спуститься ниже, вам достаточно найти лишь лестницу — и путь открыт. Только не стоит забывать о том, что чем ниже вы спускаетесь,

тем более мощные монстры встречаются вам, и, конечно, к встрече с ними необходимо быть готовым.

После своей смерти враги оставляют некоторое количество трофейного золота (как это мило с их стороны!),



а иногда и кое-какие полезные предметы, аптечки, бутылочки с жидкостью, восстанавливающей магическую или физическую силу. В некоторых случаях монстры дарят вам свое оружие, которое (так же, как и все предметы в игре) потом можно продать торговцу наверху в деревне. Очки опыта, которые вы

со временем будете получать после длительных периодов драк с монстрами, вы сможете распределять между различными умениями вашего героя, такими, как сила, выносливость, ловкость, навыки в использовании различных видов оружия. Также наверху в деревне вы сможете общаться с жителями и иногда получать от них некоторые задания, выполнение которых хоть и необязательно, но может принести вам немалую прибыль и продвижение по классу.

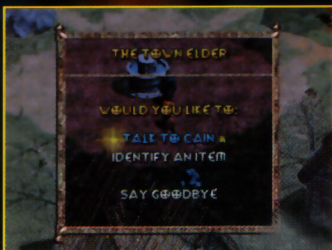
Вы можете играть за одного из трех персонажей, мага, воина или вора, и каждый из них отличается своими характеристиками, а также уникальным набором умений. Необыкновенно важна в Diablo и магия, и ваш персонаж способен научиться многим заклинаниям, в числе которых как классические огненные шары и молнии, так и некоторые особые виды магии.

Оружие, которое носит ваш герой помимо своих боевых характеристик, обладает еще и таким печальным фактором, как износ. Любой меч рано или поздно затупится, дубина сплоскается, стрелы, выпущенные из лука, перестанут точно попадать в цель. Некоторые



виды оружия, в особенности полученные от так называемых боссов (тех дьявольских созданий, что являются целями большинства квестов, раздаваемых вам жителями деревни), как правило, уже к моменту начала использования вами являются

слегка подержанными. Что очень печально, ведь именно такие виды оружия наиболее мощны. Количество предметов, свойства которых вы сможете попробовать во множестве битв в подземельях, просто огромно. Разработчики утверждают, что оно превышает три



сотни, и вполне вероятно, так оно и есть. Достаточно только зайти в магазин к оружейнику, и уже там можно увидеть десятки различнейших видов оружия, каждое со своими собственными характеристиками. Кстати, несмотря на огромную беду, обрушившуюся на деревню, торговцы там головы не теряют и свой процент прибыли закладывают в каждую сделку с вами. Упрашивать о скидке бесполезно — это вам не рынок, а торговец — монополист. Какие цены хочет — такие и назначает.



Версия для PlayStation практически не отличается от PC-варианта по игровому процессу, но вот в технической сфере изменений претерпела немало. Разумеется, слегка снизилось разрешение, и великолепной четкой графи-



ки в 640*480 вам, увы, не суждено увидеть. Однако это не повод для расстройства. В отличие от версии на PC, предмет нашего разговора отличается исключительно грамотно проработанной системой освещения, которая работает не только в подземельях, моделируя эффект от заклинаний и огни факелов, но и на поверхности, добавляя в игровой процесс день и ночь, включая и промежуточные составляющие. Собственно, на игру это никак не влияет, но способно украсить ваш отдых на поверхности. Камера в Diablo на PS приближена где-то на 15 процентов, отчего фигурки персонажей стали смотреться намного четче и приятнее, однако несколько уменьшился обзор, что вообще-то практически не мешает, так как даже в версии для PC само поле зрения игрока было меньше экрана.

Еще одним значительным нововведением является наличие многопользовательского режима. Не секрет, что именно multiplayer сделал Diablo таким популярным, и многие думали, что этот режим будет отсутствовать в версии для PlayStation, однако разработчики доказали, что, несмотря на некоторые ограничения, накладываемые в данной области конструкцией приставки, они могут все-таки найти замену стандартному multiplayer из Diablo. Вместо игры по сети или через Интернет игроки теперь могут совместно проходить все уровни и выполнять квесты, пользуясь двумя джойпадами на одной приставке. В этом случае разделения экрана происходить не будет, и игрокам придется все время находиться на одной картинке. Думаю, что такое решение является вполне достойным выходом из ситуации, тем более что режим для двух игроков действительно очень интересен.

Без всяких сомнений, эта игра заслуживает самого пристального внимания и должна стать настоящим подарком тем поклонникам игры, которые так долго ожидали перенесения уже ставшей игровой классикой игры в формат PlayStation. Пусть вариант на PS и не принес ничего нового в игровой процесс, но главное заключается в том, что на приставке стало еще одной интересной игрой больше. А уж в отсутствии увлекательности Diablo вряд ли кто осмелится упрекнуть.

Вот и все, что хотелось сказать о Diablo на PlayStation. Если вы еще не успели поиграть, то сейчас самое время сделать это. Ведь игра действительно заслуживает вашего внимания.

Без всяких сомнений, эта игра заслуживает самого пристального внимания и должна стать настоящим подарком тем поклонникам игры, которые так долго ожидали перенесения уже ставшей игровой классикой игры в формат PlayStation. Пусть вариант на PS и не принес ничего нового в игровой процесс, но главное заключается в том, что на приставке стало еще одной интересной игрой больше. А уж в отсутствии увлекательности Diablo вряд ли кто осмелится упрекнуть.



DUKE NUKEM: A TIME TO KILL



Жанр
3D-стрелялка

#Игроков
1-8

Издатель
GT Interactive

Совместима с
картой памяти

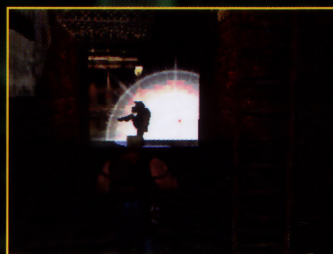
Совместима с
аналоговым контроллером



разом. Ракетница — вещь, конечно, хорошая, вот только не надейтесь найти соответствующие боеприпасы, разбросанные специально для вас по залам какого-нибудь средневекового замка.

Зато арбалеты, луки, мечи и палицы — в больших количествах. Подобное новшество призвано усилить роль сюжета, который, как правило, является не самой сильной стороной игр жанра 3D-action. Будем надеяться, что, несмотря на все вышеперечисленные нововведения, игра не утратит той отвязной ковбойской атмосферы, и порой не слишком приличных приколов, за которые Duke Nukem 3D так сильно до сих пор любим.

Коренным изменениям подверглось графическое ядро игры. Разработан новый движок, позволяющий создавать полностью трехмерный мир, имитирующий реальные зако-

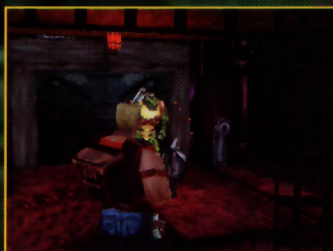


ны физики, поддерживающий цветное освещение и прочие навороты, без которых не обходится ни один современный экшн. Старый добрый вид «из глаз» заменен на так модный сейчас вид «от третьего лица», как в

Tomb Raider'e. Пока неизвестно, можно ли будет настроить камеру по собственному усмотрению, но даже сейчас ясно, что игра будет намного зрелищнее своего прародителя. Интерфейс будет крайне лаконичным, дабы занимать минимум экранной площади, позволяя тем самым в полной мере насладиться баталиями.

Звуковое оформление, повидимому, также будет на должном уровне. Дюк станет еще болтливее, но от того не менее прикольным.

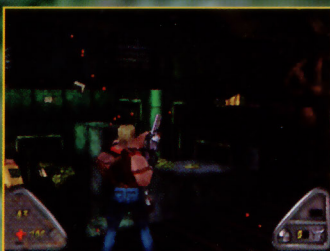
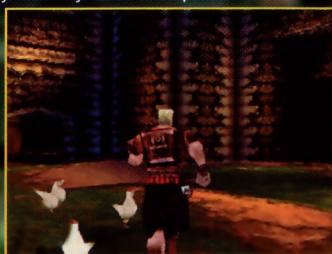
На данный момент игра находится на ранней стадии разработки, поэтому информа-



ции пока очень мало. Но тот факт, что издателем является такая маститая компания, как GT Interactive (Duke Nukem 3D, Final Doom), уже говорит о многом. Выход игры намечен на четвертый квартал этого года. ✕

Прочитав заголовок, вы, наверное, уже догадались, что игра Duke Nukem: A Time to Kill является продолжением культового боевика Duke Nukem 3D, не так давно появившегося на PlayStation. Успешно завершив зачистку Лос-Анджелеса от вселенской нечисти, наш герой был уверен, что Земля спасена, и уже лелеял мысль об отпуске где-нибудь на белоснежном песчаном пляже у теплого моря. Но не тут-то было! Планета снова в опасности. Инопланетяне предприняли новую атаку и на этот раз подготовились намного лучше. Теперь новая технология позволяет им перемещаться во времени, дабы изменить ход истории с целью порабощения человечества. Ничего не поделаешь: вместо заслуженного отпуска нас опять ожидает крутая заварушка. Таков вкратце сюжет A Time to Kill. Не слишком оригинально, но все же это прогресс по сравнению с первой частью.

Чтобы спасти человечество от инопланетного ига, Дюку также придется попутешествовать во времени. Вас ожидает четыре эпизода, соответствующих определенной исторической эпохе, среди которых современный Лос-Анджелес, Древний Рим, Дикий Запад и Средневековье. Подобное разнообразие должно привлечь много нового в игровой процесс, который и в Duke Nukem 3D был на высоте. Главным образом, это отразится на арсенале, который, как вы понимаете, от эпизода к эпизоду будет меняться коренным об-





SPAWN[®]

THE ETERNAL



McFARLANE

EINHANDER

Жанр
Стрелялка

#Игроков
1

Издатель
SCEE



Совместима с
картой памяти



Известнейший в Японии независимый издатель самых передовых на сегодняшний день игр, знакомый нашим читателям по великопечной RPG Final Fantasy 7, решил сделать классическую стрелялку. Вы думаете, ему больше нечем было заняться? Отнюдь нет. Этот жанр, который еще совсем недавно многие были готовы списать в утиль, сегодня переживает буквально второе рождение. И компания Square, подтверждая свой статус самого модного издательства, естественно, не смогла остаться в стороне от этого процесса и предложила нам одно из самых ярких произведений на эту тему. Впервые выпущенный в Японии в конце прошлого года, данный шутер в ближайшее время должен будет появиться и на американском и европейском рынках, что позволит буквально каждому игроку в мире испытать на себе все прелести этой несомненно стильной и неординарной игры, имя которой — Einhander.



пов их вооружения, оригинальная система подсчета очков, отсутствие загрузки между уровнями и т.д. и т.п.), в результате чего мы и получили игру, которая, несмотря на свою принадлежность к заветному самому древнему жанру, выглядит се-

годня как нечто абсолютно новое. Но первое, что сразу бросается в глаза — конечно, ее название. Мы уже настолько привыкли к английскому языку, что немецкие фразы сильно задевают слух, будоражат воображение и просто не могут не привлечь к себе внимания. Очевидно, именно с этим связана новая мода японских разработчиков на немецкие словечки. Но, кроме своей нестандартности, это имя еще и отражает сам сюжет игры. На нашей планете разразилась уже не знаем какая по счету Мировая война, в которой борются за контроль над мировыми ресурсами армии Земли и Луны. Как ни странно, земляне в этой игре представлены не в лучшем свете. Создается впечатление, что наша планета попала под полный контроль Германии и все насе-



ление Земли общается только на немецком. И вот эта, чуть ли не фашистская армия и является для нас врагом номер 1. С ней-то нам и придется бороться. К счастью, у нас есть одно преимущество. Являясь единственной надеждой жителей Луны, нам, как самым сме-



лым и отважным пилотам, был выделен самый современный истребитель, который одним своим видом наводит неподдельный страх на врагов. Быть может, именно этим и вызвано просто огромное количество вражеской техники, брошенной против нас немецким командованием.



Кстати, Einhander'ом, или одноруким, этот истребитель прозвали не просто так, и совсем не потому, что годы сражений превратили его в калеку. Просто эта боевая машина имеет кроме стандартного вооружения еще и механическую руку-манипулятор, которая подхватывает на лету оружие поверженных врагов, значительно увеличивая свою боевую мощь. Этой же рукой захваченное оружие может быть перемещено из верхней полусферы обстрела в нижнюю и наоборот. При этом меняется не только направление выстрела, но и характеристики захваченного оружия. Перед началом игры на выбор дается три модификации корабля, на котором вам предстоит сражаться. Различия между ними заключаются, в основном, в количестве переносимого вооружения. Причем все три типа истребителя очень хорошо сбалансированы, то есть нельзя выбрать на 100% хороший вариант — каждый в чем-то плох, а в





чем-то хорош. Не менее продуманно и само оружие. С одной стороны, все оно универсально, а с другой стороны, существуют ситуации, когда идеальным для применения является определенный вид вооружения. К слову, разработчики игры предусмотрительно расположили в игре это оружие так, что оно попадает вам в руки в самый нужный момент. Поэтому даже новичок в таких играх сможет пройти ее на чистой интуиции, сперва не особо задумываясь о последствиях своих действий.

Нельзя также не коснуться и наиболее впечатляющей части игры, а именно ее графического исполнения. Продолжая традиции полигонизации всего и вся, Einhander довершил окончательный и бесповоротный переход классических шутеров из плоского в практически трехмерный мир и сделал это просто блестяще. Несмотря на то, что ваше движение по уровням как и происходило в одной плоскости, так и происходит, эффект присутствия игрока в мире игры был поднят на новую высоту. Да, собственно, и битва уже происходит во всем объеме пространства, так как враги не всегда находятся на одной с вами плоскости. Многие из них расположены от вас на некотором удалении в глубину экрана и лишь готовятся к нанесению своего удара. Для поражения таких целей в игре предусмотрено специальное оружие, стреляющее самонаводящимися ракетами. Таким образом, вы можете успеть уничтожить врага еще задолго до того, как он окажется с вами в одной плоскости. Стоит отметить, что выглядит это все довольно реалистично, если вообще можно говорить о реализме шутера.

Но основной «реализм» миру игры и живость игровому процессу придает анимация движений врагов, выполненная на высочайшем уровне. На протяжении всей игры вас не покинет ощущение, что все, что происходит на экране, вполне могло бы произойти и в жизни, если бы для этого сложились определенные условия. По крайней мере, на отличный фантастический боевик Einhander уж точно похож — настолько все происходящее



завораживает глаз своей продуманностью. Внимание к каждой детали просто поражает: виден каждый снаряд, оторвавшийся от разлетающихся врагов, выбрасываемые гильзы патрон, даже вращение ствола сравнительно небольшого оружия —



знаменитого «вулкана». А ведь разработчики могли бы просто пропустить такие детали, сделав игру «как все». Но, к счастью, они этого не сделали и создали одно из самых ярких произведений за всю историю жанра. Играя в Einhander, вы буквально ощутите на себе, как вражеские роботы напарываются на летящие им навстречу снаряды, и вам буквально будет жалко смотреть, как в муках умирают поверженные вами боссы, о которых стоит сказать отдельно. Эти гигантские, устрашающие своим видом создания, пытающиеся предотвратить ваше дальнейшее продвижение в игре, всегда играли главную роль во всех стрелялках. В данном же случае, вас не только поразит фантазия дизайнеров, создавших таких впечатляющих врагов, с которыми просто приятно сразиться, но и опять же внимание со стороны программистов к их мельчайшим деталям. Они двигаются, как живые реальные объекты, наделенные определенным разумом, и каждое их появление вызовет у вас неподдельное восхищение. Но то, как они умирают, описать словами просто невозможно — это надо видеть. К общему великолепию игры можно смело добавить и хорошо подобранную яркую цветовую палитру, очень близкую к применяемой в Colony Wars и серии Wipeout от Psygnosis, создающую неподражаемую футуристическую атмосферу, а также качественные спец-

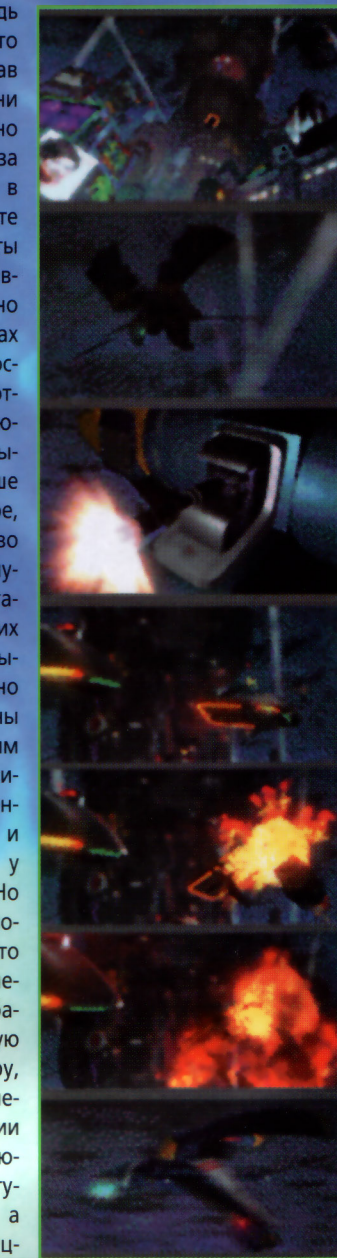


эффекты, столь популярные сегодня на PlayStation. Тут вам и огромные яркие взрывы, и модные сегодня световые эффекты — в общем, все, на что сегодня способна приставка, в этой игре используется по максимуму. Не менее детализированны



и звуковые эффекты: шум турбин, взрывы, выстрелы, работа механизмов, скрежет их металлических частей. Музыка во время игры не надоедает, а, наоборот, заставляет держаться на общем высоком темпе воздушных сражений. В общем, Einhander, несмотря на двухмерность игрового процесса, полностью затмевает собой все предыдущие попытки в этом жанре на PlayStation.

Безусловно, даже в самой лучшей игре всегда можно найти недостатки, и Einhander не станет исключением. Но если вас не смущает жанр, к которому принадлежит эта игра, то несомненно она вам понравится. Так что готовьтесь к последнему сражению за судьбу Земли — оно этого стоит. ☒

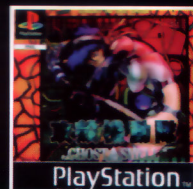


эффекты, столь популярные сегодня на PlayStation. Тут вам и огромные яркие взрывы, и модные сегодня световые эффекты — в общем, все, на что сегодня способна приставка, в этой игре используется по максимуму.

Не менее детализированны



GHOST IN THE SHELL



Жанр
Стрелялка

#Игроков

Изготовитель
SCEE

Совместима с
картой памяти

Удивительно все-таки, как разработчики видят еще нераскрытые возможности жанра, которые лишь потом кажутся очевидными нам, игрокам. Ghost in the Shell — игра очень необычная, несмотря даже на сравнительно легкомысленный жанр, в котором реализовалась достаточно оригинальная идея авторов. Даже не верится в существование того, что получилось в итоге из привычного и уже надоевшего шутера.

Ghost in the Shell делалась на основе японского одноименного мультфильма, что не могло не наложить отпечаток на дизайн и весь игровой процесс в целом. Нет, наверное такого человека, который бы смотрел японские мультфильмы и не поражался всей своеобразностью, необычностью, оригинальностью всего,



ционно проходить в тесных коридорах и темных лабиринтах. Как долго уже существует в игровой индустрии жанр 3D-action, но до сих пор я не встретил ничего реально нового, оригинального со времен еще самых



первых представителей жанра. Более того, я был уверен, что ничего нового создать вообще нельзя. А что еще можно вообразить? Фантазия разработчиков оказалась практически безграничной (по крайней мере, так должно казаться обычному игроку). На этот раз сражения



проходят прямо под открытым небом со всеми вытекающими отсюда последствиями. Не стоит забывать, что Фучиком способен карабкаться по отвесным стенам небоскребов и даже кататься по потолкам внутри зданий! Меня, например, это просто поразило, как факт. Эта совершенно новая возможность игрового процесса ставит Ghost in the Shell в один ряд с самыми оригинальными играми на Sony PlayStation.

Очень радует также великолепный дизайн уровней. Начнем с того, что они огромные. Огромные настолько, что проехаться от начала до конца уровня вы если и сможете, то вряд ли когда-нибудь попытаетесь осуществить столь смелое желание. Множество объектов на уровнях действительно не



даст заскучать. Огромные небоскребы, маленькие домики, длинные приземистые склады — все это действительно вызывает ассоциации с городом будущего. 3D-action на открытом пространстве — вообще вещь новая, а если дело происходит к тому же в городе... Короче говоря, тактика боев совершенно другая, нежели в обычной трехмерной стрелялке. Вам приходится не только целиться и уничтожать врагов, но и ук-



что касается рисунка, сюжета... Представьте себе, в Ghost in the Shell вам точно так же предстоит восхититься самобытностью, удивительной реализацией не менее удивительной идеи японских разработчиков. Главный герой игры, вернее, героиня, — это девушка-киборг с очень японским именем Мотоко Кусанаги. А надлежит ей в далеком будущем расправиться с многочисленными врагами славного города Токио на целых 12 огромных уровнях.

А к чему еще может стремиться член секретной полицейской организации. Вполне естественно, что одной Мотоко это сделать непросто, поэтому достижению ее главной цели помогает Фучиком — интеллектуальный паукообразный танк, очень маневренный и наделенный целым рядом замечательных способностей.

Но не думайте, что действие Ghost in the Shell будет тради-





лоняться от их попаданий, и это порой сделать нелегко. Тут на помощь приходят многочисленные объекты уровня — разнообразные здания. Используя их в качестве прикрытия, почти всегда можно достичь нужного результата, а если еще и учитывать уникальные возможности Фучикомы... Тут врагам действительно нельзя позавидовать. В руках игрока оказывается действительно мощное оружие, способное нанести противнику огромный урон. Время

от времени бои, кстати, перемещаются в закрытые помещения, но и тут вам вряд ли удастся обнаружить какие-либо параллели с обычным представителем жанра 3D-action. Хотя сражаться там действительно сложнее, нежели чем на открытых пространствах. Однако при умелом использовании всех возможностей Фучикомы и отсутствии оных у врагов можно запросто победить в любом сражении вообще безо всяких потерь. Например, можно забраться на потолок или как-то хитроумно заползти на стену и стремительно продвигаться вперед, по пути уничтожая своих многочисленных врагов, оглябая заодно и расставленные препятствия. Вряд ли выжившие противники окажутся в состоянии преследовать вас.

Хотя искусственный интеллект в игре и не является чем-то особенно выдающимся, тем не менее, одно то, что враги способны сравнительно неплохо ориентироваться на полностью трехмерной территории, уже впечатляет. Но я бы не хотел говорить и о том, что AI (artificial intelligence) плох, что играть из-за него неинтересно. Во-первых, врагов много, а своим количеством они умеют пользоваться, поверьте. Во-вторых, каждый тип врага обладает какой-либо отличительной чертой, и эту черту все они будут использовать до самого последнего момента.

Удивляет еще больше простота управления. Даже если вы впервые взяли в руки геймпад, вы обязательно сразу же научитесь выполнять самые виртуозные маневры. Даже появившиеся еще несколько направлений движения (благодаря способностям Фучикомы) нисколько не усложняют дело. Более того, ориентироваться относительно всех трех измерений очень просто. Когда смотришь, как играет, например, другой человек, то просто поражаешься, как это он умудряется выполнять такие сложные действия в правильной последовательности и вдобавок не запутывается! Смотришь на геймпад в руках такого игрока — и тем более ничего



не понимаешь: никаких судорожных движений, никакой виртуозной игры пальцев. Потом берешь геймпад в свои руки, и удивление, достигая крайней точки, превращается в понимание. Действительно все крайне просто. Проще даже, чем в любой другой, гораздо более примитивной игре. Это учитывая то, что вам доступно множество различных действий: напри-

мер, вы можете просто кататься во всех возможных направлениях, прыгать, стрелять и бросать бомбы. Повторяю еще раз, никаких трудностей с управлением не возникает. Наоборот, все получается очень быстро и эффектно.



уровнях, которые обычно так или иначе связываются с основной сюжетной линией.

На соответствующем уровне и динамичность игры. Ваши враги достаточно разнообразны, каждый из них отличается каким-нибудь замечательным



Следовало бы отметить, что помимо обычного пулемета, ракет и ограниченного количества бомб никакого нового вооружения в игре не появится. Однако недостаток вооружения компенсируется разнообразием различных заданий и миссий на



свойством. Но, несмотря на простоту обычных действий, бороться с ними бывает достаточно сложно. Приходится использовать всевозможные приемы, разнообразные способности Фучикомы и разумно распоряжаться боеприпасами. От графики впечатления очень неоднозначные. С одной стороны все довольно четко и ясно выглядит, с другой стороны, все портит чрезвычайно бедная палитра цветов. Создается неприятное ощущение того, что все покрыто каким-то непонятным туманом. Даже взрывы и прочие графические эффекты какие-то уж совсем невыразительные. Бледный туман скрывает большинство объектов, расположенных, казалось бы всего на расстоянии

десяти метров. А вот текстуры впечатления однообразности не производят. Хотя они не очень-то и восхищают.

Рекомендовать Ghost in the Shell можно всем, игра действительно хороша. Главный ее плюс — это, безусловно, оригинальность непосредственно игрового процесса, который способен удивить самых опытных игроков. Еще бы, в какой другой игре таким образом используется трехмерность? Где еще можно карабкаться по стенам и потолкам и одновременно с необыкновенной простотой выполнять самые сложные маневры? Ghost in the Shell — единственная игра своего рода, это ее основное достоинство. Вот только нелегко понять столь странный выбор разработчиков относительно цветовой палитры... Однако все это лишь мелочи, которые вряд ли окажутся серьезным препятствием для получения удовольствия от игры. ✕



KURUSHI

Жанр
Головоломка

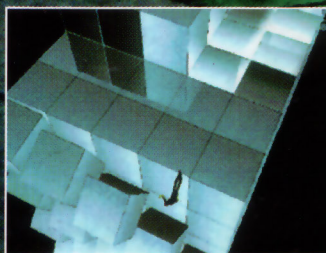
#Игроков
1-2

Издатель
SCEE



Совместима с
картой памяти

Ну, наконец-то, свершилось. Возрадуйтесь, поклонники тетриса и арканоида, так как теперь вам есть чем занять свой изощренный ум на долгие дни (а может быть, и ночи), и причиной этого станет новая головоломка от SCEE (Crash Bandicoot



1 & 2, Steel Reign) — Kurushi. За три года, прошедшие с появления приставки PlayStation на рынке, было выпущено большое количество игр, но, увы, в погоне за графикой, звуком и навороченным сюжетом та-

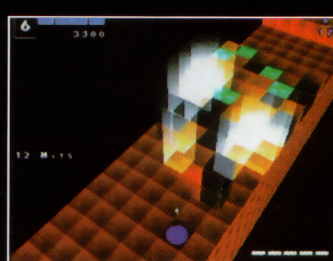
кой замечательный жанр как головоломки был оставлен практически без внимания. Теперь дело, похоже, сдвинулось с мертвой точки, компания SONY решила-таки порадовать поклонников интеллектуальных развлечений и к вящей радости оных выпустила новый пазл Kurushi.

На первый взгляд, игра не особенно впечатляет (и это при PlayStation'овских-то возможностях!), но не спешите проходить мимо, ведь издревле известно — встречают по одежке, а провожают... Приглядитесь повнимательнее, и увидите что, под личной гадкого утенка скрывается самый что ни на есть натуральный лебедь. Ну все, долой словоблудие, вернемся к теме. Сюжет у игры отсутствует как класс, хотя для пазла это, собственно говоря, типично, да и нужен ли он здесь?

Итак, вы получаете в свое полное распоряжение некоего молодого (а может, и не очень) человека, по какой-то ведомой лишь создателям игры прихоти занесенного на огромный прямоугольный кусок камня, в буквальном смысле висящий посреди бездны. Но не это самое страшное. Самое страшное впереди, в прямом смысле впереди вас — это гигантские разноцветные кубы неизвестного материала, но зато очень внушительной массы, которые со всё возрастающей скоростью несутся прямоком на вас и норовят размазать по полу, если вы окажетесь недостаточно расторопны и не сумеете вовремя их убрать. Именно «уборка» этих кубов и является основной целью в Kurushi, и только от быстроты вашей реакции и умения пространственно мыслить зависит, как далеко вы сможете продвинуться. Но одно ясно сразу — за день эту игру не осилишь.

Графика игры вполне соответствует требованиям игровой моды: игровое поле трехмерно и отображается камерой с различных углов зрения. При этом IQ камеры достаточно высок, проис-

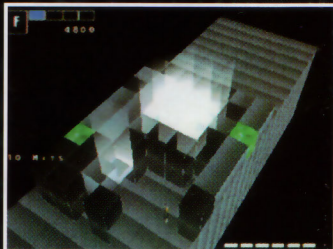
ходящее практически всегда отображается с максимально удобной точки, а для любителей самостоятельной режиссуры существует возможность ручного управления камерой. Анимации в игре немного, но выполнена она довольно качественно и



плавно, вот разве что палитра могла бы быть поразнообразнее. В общем, графика не революционна, но для игр такого типа более чем достаточна, ведь, в конце концов, графика здесь не главное. Главное здесь (как, впрочем, и в любой другой игре) — это качество игрового процесса. И вот здесь-то Kurushi проявляет себя на все 100%. Поверьте, стоит вам только уделить этой игре хотя бы 5 минут, вряд ли вы сможете от нее оторваться. Несмотря на свою простоту, а может, благодаря этому игра очень увлекательна, авторам удалось подобрать оптимальный баланс между всеми ее компонентами.

Управление удобно и предельно просто, вам не придется лихорадочно рыскать по кнопкам в поисках какой-либо нужной функции: клавиши геймпада распределены наилучшим образом, в случае же каких-нибудь затруднений к вашим услугам встроенное руководство, правда, увы, только на английском языке и только в речевой форме. Управляемость также на высоте, реакция на команды практически мгновенная. Уровень сложности возрастает от этапа к этапу, ну а если имеющихся уровней сложности вам будет мало (что, впрочем, маловероятно), то у вас всегда есть возможность устроить состязание с живым соперником — Kurushi поддерживает режим для двух игроков. Звуковое оформление игры выполнено довольно сносно — качественно, но без излишеств.

В целом, Kurushi — еще один качественный продукт в послужном списке SCEE, и если вам нравятся тетрис, арканойд и иже с ними или если вам вдруг просто захотелось поломать голову, то, несомненно, Kurushi просто создана для вас. Но если



вы поклонник какого-нибудь другого жанра, а от слова пазл вам становится плохо, все равно стоит взглянуть на эту игру, и быть может... ✕



MEDIEvil



Жанр
Стрелялка

#Игроков
1-2

Издатель
Gremlin Interactive

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым джойстиком



«Ну, что, бездельники? Все играете? А уроки кто учить будет? Пушкин? Н-е-е-т, не выйдет! Так, что я на сегодня задавала? М-м-м... остановились мы на оксиде азота. Т-а-а-а... Петров, к доске!» «Марья Иванна, может не надо... я ж не выучил...» «Садись, два! Иванов, к доске!» «Мариванна, можно в следующий раз?» «Садись, два! Ну, ладно, Семёнова, вижу, что знаешь. Иди, рассказывай про оксид азота!»

«Не секрет, что даже с пришествием 32-битной эры большая часть шутеров осталась на примитивных игровых структурах, свойственных 16-ти-битным системам. Даже такие видные произведения, как Xevious 3D и Raystorm, продолжают оставаться все теми же играми, с типичным передвижением справа налево или сверху вниз, разве что спрайтовые объекты сменились полигонными моделями».

«Да ты, Семенова, не затягивай. Ближе к делу, а точнее, к оксиду.»

«Сейчас, сейчас, Марья Ивановна. Итак, Gremlin Interactive (Croc) принялась заполнять пробелы в современной игровой индустрии. В первую очередь, вся надежда ложится на оксид азота, или на N2O.

Собственно говоря, честь открытия этого вещества принадлежит разведывательной системе Федерального правительства, вовремя обнаружившей подозрительную активность инопланетного разума на Нептуне. Их опасения оказались ненеправильными: как и следовало ожидать, агрессивно настроенные пришельцы разработали путем воздействия парами оксида азота ужасно опасных монстров. Угроза исходит от му-

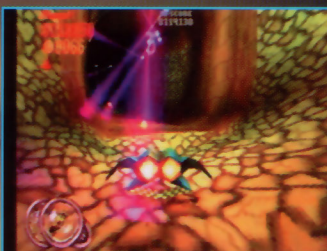


тантов представителей мира насекомых, т.е. от огромных жуков, многоножек и прочих. На играющего возложена миссия по уничтожению опасности до того момента, как она станет неотвратимой».



«Что ты можешь сказать об игровом процессе?»

«Суть игрового процесса состоит в очень быстром передвижении на космическом истребителе в туннелях различной длины и формы, сопровождаемое резким повышением процентного содержания адrenalина в крови. Ситуация обостряется из-за практического отсутствия тормозов у истребителя: стоит передержать эти тормоза хоть на секунду, и результат будет противоположным. Процесс передвижения сопровождается уничтожением врагов из различного оружия. Цель игры заключается в наборе максимального количества очков и переходе на следующий уровень. Всего N2O включает в себя более 35 уровней, учитывая секретные.



А теперь о графических свойствах. Туннели выполнены более чем великолепно: гладкие поверхности, очень разнообразные по форме. Встречаются скрученные, кривые, выпуклые, сплюснутые, со срезанными стенами, причем их поверхность может изменяться в реальном времени —

некоторые сегменты кручиваются или разворачиваются! Отдельной похвалы заслуживают труды людей, изучавших эффекты освещения, присущие данному соединению. Восхитительные футуристические пятна разноцветного света, пляшущие на стенах, лучи прожекторов, режущие тьму, отсветы ракет и лазеров создают неповторимую атмосферу. Чего стоит огненная стена: не только мощное оружие, но и не бывало красивое зрелище — охваченный движущимся кольцом пламени туннель. Некоторые уровни, к примеру, сюрреалистические подводные, обладают мерцающими стенами.»

«Хорошо, Семенова! Опиши нам вкратце применение N2O.»

«Будучи продуктом, сочетающем в себе лучшие свойства Tempest 2000, Nanotek Warrior и Stun Runner, N2O значительно превосходит все эти произведения. Отличный интерфейс, грамотная подборка музыкального техно-сопровождения способствуют тому, что оксид азота используется, в первую очередь, как универсальное средство от скуки и хандры».

«Садись, пять». ☒



NEED FOR SPEED 3



Жанр
Гоночный симулятор

#Игроков
1-2

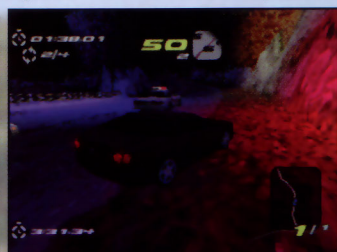
Издатель
Electronic Arts

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером

Любовь к автомобилям, даже к виртуальным, никогда не проходит. Она только разгорается с новой силой, каждый миг, в момент каждого появления очередной цифры у любимого названия. И даже если очередная серия не оправдывает надежд, все равно остается вера в то, что уж в следующий раз все будет просто как в сказке, то есть как в настоящей гонке. Кажется, владельцы PlayStation наконец-то дождались настоящего праздника. Практически одновременно на рынке появляются сразу две просто великолепные гоночные игры. О первой, Gran Turismo, мы уже писали в февральском номере Official PlayStation, ну а теперь пришла пора взглянуть и на еще одну, ничуть не менее перспективную, всем уже давно известную Need for Speed. Третья часть обещает вернуть нас ко временам феноменального успеха Need for Speed и показать все возможности современных 32-битных платформ, выжав из PlayStation максимум ее возможностей.

В Need for Speed III: Hot Pursuit вам предстоит покататься на восьми совершенно великолепных трассах, напоминающих по дизайну те, что были в первой части игры, но теперь со значительно большей степенью детализации и разнообразия. Как вам, к примеру, понравится засеянная опавшими листьями осенняя трасса, вся насквозь пропитанная последними, еще теплыми лучами солнца, просвечивающими сквозь шуршащую на легком ветерке листву? Стоит лишь изменить один параметр в режиме опций — и вот солнце уже скрывается за плотными облаками, и начинается обыкновенный октябрьский моросающий дождь. Хотите тут же оказаться в ноябре — тогда все вокруг будет слегка запорошено снегом. Благодаря изменению погоды, стандартные восемь трасс фактически превращаются в несколько десятков различных дорог, на каждой из которых ваша машина будет чувствовать себя совершенно различно. Помимо восьми основных, в игре имеется также и несколько бонус-трасс, до которых, правда, не так уж и легко добраться. Более того, даже некоторые из основных треков до поры до времени (до достижения вами некоторых результатов на доступных уровнях) будут закрыты. То же самое и с машинами, кое-какие из которых будут служить вам призами за успешное прохождение (проезжа-



далеко не самая сложная игра, что вам доводилось видеть, так что при известном количестве времени, потраченном на тренировку, у вас получится быстро раскрыть все ее секреты.

Главное достоинство новой версии заключается в ее графическом великолепии. Впервые на PlayStation освещение сделано настолько грамотно. Яркие цвета фар, переливающиеся синими и красными огнями фонари полицейских машин, прекрасное освещение трассы как при солнечном свете, так и



ночью с помощью фонарей, — все это делает графику в Need for Speed III просто уникальной. Даже когда вы едете по абсолютно темной ночной трассе (ну это там, где нет фонарей), сразу чувствуется необыкновенная яркость окружающего мира. По части графики

NFS3 превосходит и Gran Turismo и вообще любую гонку на PlayStation, включая даже неподражаемую V-Rally.

Need for Speed потерял бы свое лицо без фирменного знака серии — прекрасных автомобилей. В данном случае подборка в очередной раз просто великолепна. Ferrari 550 Maranello, Ferrari 355 F1, Italdesign Nazca C2, Lamborghini Diablo SV, Lamborghini Countach 25th, Jaguar XJR-15, Mercedes CLK GTR, и Chevrolet Corvette C5 — все это представители цвета автомобилестроения, лучшие машины всех времен и народов. Игра снабжена небольшими справочниками по каждой из моделей, из которых даже заядлый автолюбитель сможет узнать что-то новенькое.

Особое внимание разработчики на сей раз уделили и искусственному интеллекту. Так как на дороге возвращается полиция и вместе с ней напряженное движение обыкновенных автомобилей, то все они нуждаются хоть в каком-то интеллекте. Особенно хороша полиция. Теперь вам уже не удастся легко уйти от товарищей с номерными знаками. Они не только будут пресекать любые нарушения и преследовать вас вдоль всей трассы, но и постараются вызвать подмогу, окружить и перехватить вашу машину. Запросто могут устроить дальше по трассе засаду или постараются сами осуществить перехват. Водители также теперь стали значительно умнее и, к тому же, раздражительнее. Попробуйте кого-нибудь случайно подрезать на трассе — и наверняка не отделаетесь лишь парой нецензурных выражений в собственный адрес.

Need for Speed III обещает стать большим хитом, игра рекомендуется всем без исключения поклонникам гоночных симуляторов. Ничего лучше в этом жанре, кроме Gran Turismo, на PlayStation просто нет. X



ние) тех или иных гонок. Именно таким образом создатели игры и намереваются поддерживать постоянный интерес игроков к своему детищу. Некоторым это может показаться не очень приятным, но не забывайте, что Need for Speed — это



НОВИНКИ

NEWMAN HAAS RACING

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Psygnosis



Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым джойстиком



Psygnosis не дают покоя лавры собственных гоночных творений. Фирма с названием, более подошедшим бы какой-нибудь религиозной секте, уже успела прославиться такими безусловными хитами, как Wipeout, Destruction Derby 1&2 и F1. И вот Psygnosis взялась издать произведение не слишком известной команды Studio 33. New Haas Racing должна стать американским ответом на Формулу 1, открыв для PlayStation гонки Indy Car.

Что уже можно сказать об этом проекте, судя по демо-версии? С графической стороны никаких особых новаций не предвидится, но из этого не следует, что игра будет плохо выглядеть. Просто она соответствует сложившемуся на SPS достойному графическому стандарту. Гладкое изображение, высокое разрешение, очень точная анимация машин, выполненная... при помощи motion capture (странный идею: катастрофы они тоже, что ли, с мо-сар делали?).

В части спецэффектов (речь идет о катастрофах) NHR на большей высоте. Пристальное внимание к законам физики и хорошее знание того, что игроки любят наблюдать за кувырканием машин стоимостью в десятки тысяч долларов, привели к максимальной реалистичности происходящего. Обычно это выглядит так: огромная скорость, опасный поворот, резкий визг тормозов, искры от тормозных колодок (очень, кстати, красивые искры), шины прокручиваются, машина разворачивается поперек трассы, мчащаяся сзади пытается объехать, однако... ба-бах!!! Какой скрежет и громохканье издает покоренный металл! С каким грохотом взлетает вверх этот корпус! А какие перевороты, кульбиты, пируэты выписывает в воздухе та, что шла сзади! И т.д. и т.п. Разработчики даже сделали специальную камеру, чтобы в лучшем свете наблюдать эту душераздирающую картину. Кстати, о камерах: имеет-

ся широкий выбор точек обзора на машину и на трассу. Кроме всяческих изощрений и изысков типа сверху/слева и снизу/справа, можно обозревать происходящее просто из кабины. При этом, разумеется, вам обеспечен задний обзор в боковых зеркальцах, жидкокристаллический дисплей с информацией о времени, о позиции на трассе, о температуре двигателя, о давлении в системе охлаждения, о количестве оставшегося топлива и о прочих важных «мелочах». Судя по рекламе, на носу машины стоит пространственный переключатель ускорения (что бы это могло быть?).

Управление машиной удобное, и хотя и не обеспечивает полного слияния с машиной, но приближается к желаемому.

Интересной особенностью является возможность гонять вдвоем с другом/подругой в



присутствии до 6 компьютерных противников, причем и без того высокая динамичность еще больше возрастает. Как уже говорилось, в большой степени эта динамика игрового процесса обеспечена посредством соблюдения строгих законов физики.

Оказывается, можно найти увлекательное применение даже скучному учебнику про всякие ускорения, инерции и падения шариков на наклонные поверхности!

Одной из сильных сторон NHR являются трассы. В игре имеются три разных типа трасс плюс один тестовый трек в местечке Phoenix в Аризоне: 4 овальных трассы, 4 улицы и 7 дорожных гонок, причем для каждой требуется определенная тактика прохождения, а также наилучшее техническое обеспечение. Трассы, разумеется, не плоские — авторы постарались, чтобы они изобиловали наклонами, изгибами и резкими поворотами. Среди них есть такие знаменитые места, как Laguna Seca, Road America и Milwaukee Mile. Ходят слухи (только тихо),



что имеется секретная (тссс!) трасса, до отказа набитая поросятами, овечками, козлами и зябликами. Хотите верить, хотите нет! X

POWER BOAT RACING

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Interplay

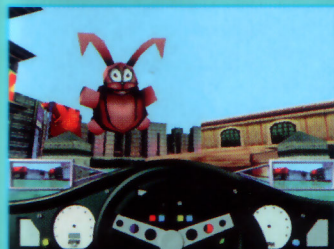


Совместима с
картой памяти



Совершенно и неожиданно для всей игровой индустрии неразрешимая, казалось бы? ранее проблема генерации реалистичной водной поверхности в видеоиграх пропала сама собой. После появления WaveRace на платформе Nintendo64 разработчики поняли, что воду сделать можно и, что еще важнее, что идея все еще пользуется большим успехом. Последователи не замедлили появиться. Но если на N64 конкуренция со стороны почти идеальной WaveRace была слишком высока, то гораздо более широкий рынок PlayStation, не избалованный особыми графическими изысканиями, с радостью принимает новые продукты. Перед нами очередная фантазия на тему водных гонок. И если забыть на время о существовании WaveRace, то для нового проекта все складывается очень неплохо.

Для подобной игры графика является определяющим фактором. Что бы там ни говорили критики про игровой процесс, реалистичность все равно без качественного визуального ряда игра теряет всякий смысл. Что касается Powerboat Racing, то встреча с ним производит очень странное впечатление. Игра делалась од-



новременно для персональных компьютеров и для PlayStation, поэтому и версии очень похожие, что-то такое PC'юшное в PBR имеется. Выражается это в первую очередь в легкой скованности игры, которая возникает в том случае, если на экране сразу оказывается слишком



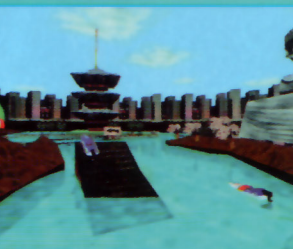
много количество объектов. Подобная «застенчивость» вполне свойственна стандартным играм вечно тормозящих компьютеров, но в то же время именно на PlayStation она способна очень сильно раздражать. Вы, например, можете себе предста-

вить, что в момент проведения какого-нибудь особо сложного приема в Tekken приставка вдруг внезапно задумалась, подсчитывая, сколько полигонов ей выкинуть на экран? В том-то, наверное, и причина того, что на PC никогда не было и до сих пор нет хороших драк. Но сейчас не об этом.

Графика смотрится вполне симпатично, если не считать пусть и



гениального, но слишком мозолящего глаза эффекта брызг от мотора, поднимающихся на заметную высоту и загромождающих половину видимого пространства. Трассы чрезмерно плоские, как будто проглажены утюгом, тем более что они вечно ограничены бортиками, заборчиками, обшивкой кораблей и прочей дребеденью, которая весьма нервирует, особенно когда в нее врезаешься. Странная смесь спрайтовых и полиго-



нальных объектов также приводит в некоторое замешательство. Наряду с отличными кусочками трасс, созданных, как видно, отличными профессионалами, встречаются и такие, дизайн которых не припишешь и школьнику. Игра достаточно разнообразна: наряду с немалым количеством трасс, а насколько мне известно, их восемь (если, конечно, нет секретных), - PBR предоставляет на ваш суд еще и очень большое число опций, позволяющих многое изменять - от банального количества кругов до погодных условий и даже времени суток, когда проводится гонка. Что касается снаряжения, то и его вполне достаточно. С течением игры вы сможете выбирать себе катер по вкусу из предоставленных шестнадцати моделей, в трех различных категориях (в зависимости от объема двигателя). Семь самых различных режимов гонок также повышают ценность рассматриваемой игры,



и пусть ни в чем кардинально они не отличаются, тем не менее, некоторым образом все же изменяют игровой процесс. Особенно хорошо постарались разработчики, заботясь о многопользовательском режиме. В PC-версии игроки могли кататься аж четвером на одном экране, но для PlayStation, ввиду отсутствия должного количества джойпадов пришлось ограничиться двумя. Режим multiplayer довольно интересен, а графика при использовании разделенного экрана совершенно не тормозит (если не учитывать приведенных выше странностей). В целом, игру можно признать удачной, и во всяком случае на PlayStation ее бесспорно ждет успех. Только сравнивать с WaveRace не нужно, и все будет в порядке. X

RED ASPHALT



Жанр

Гонки с стрельбой

#Игроков

1-2

Издатель

Interplay

**Совместима с
картой памяти**

Оригинальная игра — почти всегда хорошая игра. Red Asphalt в данном случае не исключение. Уникальная игровая концепция позволила авторам гармонично соединить два совершенно не похожих друг на друга жанра — гонки и shooter. Давным-давно нечто очень похожее было реализовано в игре под названием Spy Hunter, но с тех пор никто так и не смог создать ничего сравнимого. Red Asphalt — это вообще-то продолжение еще одной игры, которая называлась Rock'n'Roll Racing. Хотя первоначально разработчики задумывали создать обычный трехмерный шутер с видом от первого лица, их идея постепенно преобразилась в нечто, лишь очень отдаленно напоминающее 3D-action. И вот, в результате мы получили блестяще исполненную футуристическую гонку, в которой вдобавок можно еще и уничтожать своих соперников.

Но, представьте себе, даже в такой игре немаловажное значение приобретает сюжет, который к тому же весьма оригинален. Итак, главный герой по имени Motormouth участвует в своеобразных гонках, значение которых гораздо важнее обычного спортивного мероприятия. Дело в том, что в далеком будущем Землю покоряет ужасный Лорд Дрэнек, а победа в гонках — это политически необходимый шаг для освобождения

человечества из-под пяты неумолимого тирана. Со своими сверхмощными машинами в соревновании участвуют лучшие гонщики галактики. Последняя надежда Земли — вы, Motormouth. Только победа в гонке сможет остановить растущие амбиции космического правителя.

Согласно сюжету, гонки проходят на пяти различных планетах. Но что удивительно, пла-

неты действительно отличаются друг от друга. Это можно заметить и по дизайну трасс, и по окраске неба, порой может даже показаться, что на разных планетах сила тяжести действительно отличается. То есть каким-то образом разработчикам удалось достигнуть немаловажной



цели — создать необыкновенную игровую атмосферу. И это касается не только дизайна трасс. Даже не особенно вникая в сюжет, ощущаешь важность возложенной на вас миссии, чувствуешь личность главного героя, соперников, враждебно настроенных по отношению к вам. Это действительно впечатляет, удерживает у телевизора до самого последнего момента.

Как можно победить в гонке? Конечно, искусство вождения встает на первое место, но чуть ли не более главным является правильный выбор автомашины для определенной трассы. Да-да, шесть машин, представленных в Red Asphalt, отличаются самыми разными своими характеристиками. Основные из них — это максимальная скорость, броня и маневренность. Каждая из этих характеристик попеременно доминирует на трассе, поэтому идеальной машины в игре не существует. Испытывайте и выбирайте сами, по своему предпочтению. Главное — помнить, что быстрая еще не значит прочная, а прочная еще не значит маневренная. Вполне логично было бы предположить, что и



броню, и оружие, и скоростные характеристики можно усовершенствовать прямо в процессе гонки. Это действительно так. Прямо на трассе во множестве разбросаны различные бонусы, собирая которые можно добиться нужного эффекта.



Оружие отличается мощностью своего воздействия на машины противников, после уничтожения которых, гонка автоматически завершается в вашу пользу. Но тем не менее, следует помнить, что это же оружие может быть применено против вас.



Вернемся к трассам. 25 разительно отличающихся друг от друга трасс представляются вполне достаточным количеством для любого, даже самого требовательного игрока. Особенно учитывая то, что все они достаточно длинные и необычные. Для того чтобы научиться как следует управлять своей машиной, у вас уйдет немного времени, но даже для того чтобы выиграть на первой трассе, придется



немного повозиться. Маршрут каждой из них составлен таким образом, что не выучив хорошенько, где какой поворот, в каком месте нужно притормозить, а в каком не мешало бы прибавить газу, даже остаться целым нелегко, не говоря уже о победе. Но зато когда каждый поворот и каждый прямой участок трассы будет буквально чувствоваться, необыкновенно эффектная победа практически обеспечена. Помимо чувств удачливого гонщика, вам предстоит пережить и чисто эстетическую радость. Дизайнеры из Interplay хорошо потрудились. Трассы созданы в таком расчете, что игрок должен постоянно удивляться и восхищаться красотам пейзажа. Зловещие тоннели, восхитительные арки, гигантские стены, которые, кажется, поднимаются до небес — все это не оставит равнодушным даже самого заядлого любителя гонок.

О компьютерном интеллекте говорить сложно. Точнее, неловко, потому что поначалу может показаться, что ваши противники не многим уступают даже самому сообразительному человеку. Подлости, которые то и дело совершаются у вас за спиной, какие-то неожиданные маневры, о существовании которых сложно было предположить, активное использование целого арсенала оружия — бороться с этими особенностями противников, управляемых компьютером, непросто. А лучше сказать — непривычно. Действительно, в какой другой игре мы еще могли встретить подобные выходки AI? Но, разумеется, это ни в коем случае нельзя назвать недостатком иг-



ры — это неоспоримое ее достоинство, которое лишний раз подчеркивает необычность игры в целом.

Об анимации между выигранными трассами стоило поговорить особо. Во-первых, потому что в общей сложности



анимационные вставки длятся больше 20 минут, что для игры подобного уровня вовсе не мало. Сказать, что они служат существенным дополнением к атмосфере игры — это значит ничего не сказать. Это не просто занудное повествование,

развитие сюжетной линии. Это настоящее восхитительное действие, которое достойно того, чтобы его смотрели все без исключения. К тому же, это одна из маленьких наград после победы на трассе.

Что следовало бы выделить особо, так это графическое оформление. Фантастические взрывы, необыкновенно интересные световые эффекты — все это производит на игрока самое благоприятное впечатление. Очень красиво небо. Текстуры, нанесенные на трассу, тоже нельзя не заметить. Представьте себе, практически на каждой трассе они совершенно разные. То есть игрок, конечно, видит не текстуру, а определенный тип дорожного покрытия, что призвано подчеркнуть самобытность очередной гонки. Пейзажи вокруг трассы тоже очень красивые, но, к сожалению, их в гонке никак использовать нельзя. Лично мне очень понравились футуристические модели машинок в игре. Очень аккуратные и симпатичные, они действительно великолепно смотрятся в игре.



Очень хорошо также реализован вывод информации о ходе гонки на экран. Вся самая нужная информация распределена соответственно своему значению и помогает вовремя сориентироваться в трудный момент. А их в Red Asphalt хватает.

Звуковое сопровождение оставляет двойственное впечатление. Музыка, например, явно не доработана. Псевдометаллические треки сильно утомляют однообразием своего звучания, тем более что практически все мелодии ничем друг от друга не отличаются. Если первые несколько минут сначала пытаешься уловить общий музыкальный ритм, то в конце концов музыку приходится просто-напросто отключать. Здесь разработчики, конечно, схалтурили, но в общем на игре это сильно не сказалось. А вот остальные звуки вовсе неплохие. И даже наоборот. Жужжание моторов, звуки столкновений, грохот взрывов неплохо вписываются в игровую атмосферу и помогают ощутить напряженность происходящего.

Что можно сказать в итоге? Хорошая игра. Красивая, динамичная, увлекательная. Почти не к чему придраться. Какие-то мелкие недоработки вам заметить вряд ли удастся, это я вам обещаю. С полной ответственностью хотелось бы заверить читателей, что Red Asphalt — это то, что вы, возможно, давно ищете, игра, которая надолго задержится на экране телевизоров.



Official PlayStation Россия



ROAD RASH 3D



Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Electronic Arts

Совместима с
картой памяти

Совместима с аналоговым
контроллером

Еще со времени своего первого появления на 16-битной Sega Genesis (MegaDrive) игра Road Rash начала завоевывать необыкновенную популярность. Наверное, что-то было в этой игрушке такое, что заставляло все чаще и чаще садиться за руль отличного дорожного мотоцикла и ездить по плоским трассам, молотя соперников цепями, дубинками и бог еще знает чем. А может, просто сказывалось, что мотоциклетных гонок в то время



практически не было. Так или иначе, с версией на 3DO, уже погибшей, но все еще вызывающей теплые воспоминания, случилось то же самое — огромный успех. Конечно, игра стала красивее, появилось больше трасс, они стали трех-

мернее, но все равно тогда игра не могла по качеству графики соперничать с таким монстром, как Need for Speed, уже тогда имевшим полигональные модели автомобилей. Перевод же совершенно неизменной версии на 32-битные платформы и даже на PC, несмотря на абсолютно устаревшую графику, принес серии новый виток популярности, приведший к тому, что Electronic Arts решила разрабатывать новую версию специально для PlayStation. Это радостно.

Прежде всего, Road Rash 3D будет иметь сюжет, что, честно говоря, несколько удивляет. Тем не менее. Четыре байкерских группировки — Desades, Dewleys, Kaffe Boys и Techgeists — ведут ожесточенную борьбу между собой, выражающуюся в бесконечных гонках на мотоциклах с попутными побоями и крупными свалками. Главный герой игры — новичок байкерского мира, еще до конца не определившийся со своей судьбой. Он кочует от одной банды к другой, меняя мотоциклы и товарищей, становясь злейшим врагом одних и закадычным другом других. Это и есть вы. Каждая из группировок предпочитает ездить на особых моделях мотоциклов, имеет свой собственный стиль вождения, особый AI и собственный набор оружия с соответственными общими характеристиками. Вы выбираете банду, отдавая предпочтение не ее названию, а той модели мотоцикла, который покупаете, так что точно таким же образом вы выбираете себе друзей и врагов. Вот такой brave нетипичный сюжетец.

В Road Rash 3D полностью переработана графика, и разработчики даже специально написали новый движок, в котором наконец-то как трассы, так и все объекты (включая мотоциклы и сидя-

щих на них людей) стали трехмерными. Если это вас обрадует, то теперь можно ездить по трассе в любом направлении — хоть задом наперед. Яркие и очень реалистичные текстуры также добавляют в копилку игры несколько очков. Графика выполнена в типичном для сериала стиле, поэтому не разочарует старых поклонников и в то же время благодаря своей высокой техничности наверняка привлечет новых.

Необыкновенно хороши и ландшафты. Глядя на них, понимаешь, что скромная приставочка 3D в названии игры здесь вполне к месту. Холмы, равнины, протекающие под высоченными мостами горные реки — все это делает мир Road Rash необыкновенно реальным. А если добавить к этому и необыкновенно большое количество трасс (по восемь в каждом из четырех миров), то действительно можно смело похвалить разработчиков за отличную работу. Всего в игре представлено более 150 километров реальных, заметьте, реальных американских



дорог, которые Electronic Arts заботливо перенесла из географических атласов в виртуальный мир.

Игровой процесс практически ничем не отличается от любимого многими клас-



сического Road Rash. Вы участвуете в заездах, в которых главной целью является победа любой ценой, получаете за свои старания деньги пропорционально месту, занимаемому в результате прохождения каждой из трасс, и на эти деньги можете со временем купить себе новую машину, более мощную, снабженную большим количеством наворотов, приворотов, подворотов и чего-то там еще. В процессе гонки вы можете пользоваться большим количеством средств внушения соперникам мысли о вашем превосходстве. Надо сказать, что количество необходимых в дороге предметов на сей раз заметно возросло, так что врага всегда найдется чем бить. Количество приемов также заметно прибавилось в соответствии с ростом числа кнопок на джойпаде (на 3DO их было заметно меньше). Не стоит забывать и об избежании неприятностей, связанных с полицией, которая на сей раз жаждет ваших рук в наручниках больше, чем когда-либо.

Road Rash 3D, несомненно, демонстрирует высший класс мотоциклетных гонок, снабженных острой приправой action. ❌



FIFA '98

Жанр
Симулятор футбола

#Игроков
1-4

Издатель
Electronic Arts



Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tab



Футбол — замечательная игра. За свою почти столетнюю историю футбол превратился из сугубо национального увлечения консервативных жителей Туманного Альбиона в самую популярную игру на планете. А проводимые с тридцатых годов чемпионаты мира по футболу в настоящее время по своим масштабам соперничают с Олимпийскими играми и, конечно, всегда являются главным спортивным событием года. Такое событие ожидается нас летом этого года и произойдет оно во Франции.

FIFA: Road to World Cup 98 — новый футбольный симулятор от небезызвестной компании Electronic Arts (Soviet Strike, NHL '98), предвосхищающее это грандиозное мероприятие. Более того, игра просто пропитана пафосом чемпионата мира 98-го года. От этого складывается впечатление, что перед вами нечто гораздо большее, чем очередной спортивный симулятор. Вообще, разработчики на этот раз, видимо, решили вырваться из порочного круга неудач, постигших, кстати, по вполне объективным причинам предыдущие игры этой серии. Road to World Cup 98 — большой шаг вперед по сравнению с ними, да и по сравнению с другими футбольными симуляторами тоже.

Игра полностью соответствует реальному положению дел в мировом футболе. Представлены абсолютно все существующие на данный момент сборные команды, а также множество европейских и латиноамериканских клубов. Каждая команда оценивается по десятибалльной системе в пяти характеристиках: нападение, скорость, умение да-



вать пасы, защита и оценка команды в целом. Также можно ознакомиться с характеристиками каждого отдельного игрока. Гибкий и вместительный интерфейс позволяет быстро настроить различные параметры игры, например, уровень слож-

ности, степень помощи компьютера и т.д. При этом интерфейс совсем не перегружен. Вам не придется в муках искать нужную опцию, а потом пытаться понять, как же начать играть. Джойстик хорошо сконфигурирован. Хотя, возможно, на первых порах вы будете путать некоторые команды (например, длинные и короткие пасы) и больше действовать интуитивно, нежели системно, но подобная практика себя быстро изживет. Более опытным игрокам особенно понравится то, как задействованы верхние кнопки. Игровой процесс отличается высочайшей динамичностью. AI (искусственный интеллект) соперников значительно возрос, так что скучать не придется.



Графическое исполнение игры опережает все виденное ранее. Движок, называемый Visual Motion Engine, благодаря использованию технологии Motion Capture обеспечивает очень реалистичные движения футболистов. Все выполнено в честном 3D. На каждого игрока

приходится несколько сотен полигонов, благодаря чему характерной для 3D игр «угловатости» почти нет. Текстуры радуют разнообразием. Игроки наконец-то перестали быть похожими на братьев-близнецов. Камеру можно настроить по собственному усмотрению. Сделать это можно прямо во время матча. Помимо стандартных видов, можно попробовать вид «от мяча», погружающий вас в самую гущу событий. К сожалению, в этом случае игра начнет тормозить, хотя в целом движок очень шустрый.



Звуковое сопровождение также на высоком уровне. Эффекты вроде удара мяча о штангу или криков болельщиков сами по себе очень неплохие, но особенный шарм игре придает сопровождение каждого матча известными на Западе футбольными комментаторами (John Motson, Des Lynam и Andy Gray), от чего создается впечатление телевизионного репортажа. А песня группы «Blur», звучащая в самом начале игры, сразу же заводит и настраивает на победу.

В итоге, перед нами лучший футбольный симулятор из существующих на данный момент для Sony PlayStation. Сочетание прекрасной графики и динамичного игрового процесса, безусловно, сделают FIFA: Road to World Cup 98 хитом. Фанаты футбола! Поверьте, вам есть ЧЕМ заняться в преддверье самого грандиозного спортивного события этого года. ☒



NBA LIVE '98

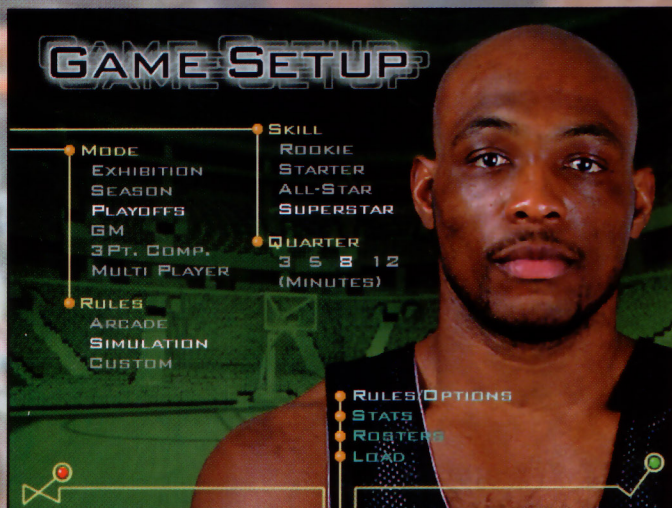
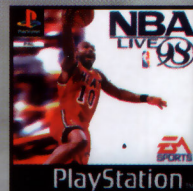
Жанр
Спортивный симулятор

Игроков
1-8

Издатель
Electronic Arts

Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tap



Electronic Arts всегда славилась созданием необыкновенно качественных спортивных симуляторов. Не одна фирма разработчиков пыталась соперничать с ними, но, как правило, попытки обойти знаменитую компанию хоть в чем-то заканчивались неудачей. NBA Live 98 — не первый симулятор баскетбола от EA. И даже не второй. Но думать при этом, что все они ничем друг от друга не отличаются, было бы неправильно. Отличаются. И очень многим. Не только графически, что также немаловажно, но и новыми возможностями, появляющимися в игровом процессе, более качественным моделированием реалистичных ситуаций на игровом поле... Попробуем более тщательно рассмотреть NBA Live 98 от Electronic Arts.

Отличия от NBA Live 97 бросаются в глаза сразу. Сложно было бы их не заметить. В самом начале игры вам предлагается огромное количество разнообразных меню с многочисленными опциями и настройками, которые помогут выбрать вам именно тот режим игры, который лично вам больше подходит. Все это необычайно удобно, тем более что схема меню вполне логична и запутаться в ней почти невозможно. Вы сами можете создать себе команду, можете установить необходимый уровень реалистичности, исключив какие-то второстепенные правила или возможности управления игроками. Это дает неожиданный эффект в самом процессе игры, практически исключая вероятность того, что NBA Live 98 быстро наскучит.



Реалистичность не может не удивить даже тех, кто плохо разбирается в хитрой системе баскетбольных чемпионатов. Команды, представленные в игре, в точности повторяют своих

реальных прототипов, а разнообразие самых различных типов игр восхитит даже самого требовательного знатока баскетбола. Неизвестно даже, что больше доставит удовольствия иному игроку — изучение внешних соответствий с действительностью или непосредственно сама игра.

Казалось бы, как можно сделать интересным баскетбол на приставке? Небольшое поле, маленький мячик, несколько кнопок управления. Но нет, Electronic Arts в очередной раз удалось сделать невозможное. И это вряд ли можно было бы назвать эффектом присутствия, ведь управляем мы сразу всей командой. Секрет, наверное, скрывается в необычной камере, которая помогает следить не за мячом и не за от-



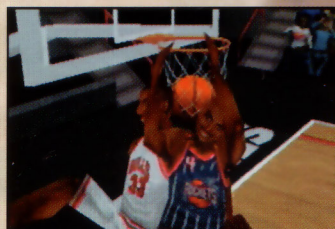
дельным игроком, а за всей той частью поля, где происходит в данный момент основное действие. Динамика перемещения камеры тоже никак не может вызвать нарекания. Настоящие правила баскетбола неукосни-

тельно выполняются. Более того, вы можете их нарушить так же, как и ваш компьютерный соперник. В этом случае вы понесете какое-то наказание и, возможно, лишитесь нескольких очков. Писать о реализации настоящих физических законов не буду. Это давно уже не сенсация.



Звук также очень качественно вживлен в саму игровую материю. Падающий мяч, крик баскетболиста, шум аплодисментов — все очень и очень точно повторяет настоящий баскетбол. Но что восхищает, так это качество комментирования. Дело в том, что для озвучивания этой части оформления игры был приглашен профессиональный комментатор. Стоит ли говорить о том, что играть можно даже с закрытыми глазами? По крайней мере, все происходящее на игровом поле прекрасно представляешь по одним комментариям (естественно, при определенной степени знакомства с языком). Добавлю также, что звук лучше не выключать, потому что иной раз реплики комментатора позволяют лучше ориентироваться в игре.

В общем и целом NBA Live 98 не разочарует. И поиграть в него стоит не только баскетбольным фанатам. Electronic Arts в очередной раз доказала, что разработка подобных спортивных симуляторов — это их дело. Сложно с этим не согласиться... X



NBA IN THE ZONE '98

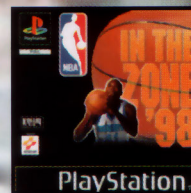
Жанр
Спортивный симулятор

#Игроков
1-8

Издатель
Konami

Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tap



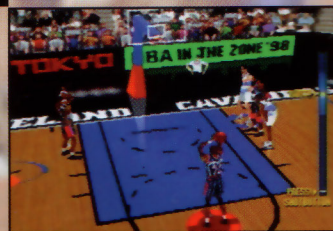
Так получилось, что в одном номере мы рассматриваем сразу несколько спортивных симуляторов, посвященных баскетболу. Это NBA Live 98 от Electronic Arts и NBA in the Zone '98. Но, как ни странно, общего между ними не так уж и много. Во-первых, NBA in the Zone '98 можно с большой натяжкой назвать симулятором. Во-вторых, слишком уж велики отличия непосредственно в самом игровом процессе.

Серию баскетбольных симуляторов Konami открыл NBA in the Zone. Это была достаточно простая игра, не отличавшаяся каким-то особенным реализмом. Чуть позже Konami выпустила NBA in the Zone 2, в котором черты симулятора все-таки доминировали в игровом процессе. Это была достаточно неплохая игра, у которой нашлось множество поклонников, и именно тогда между Konami и Electronic Arts началось нечто вроде конкурентной борьбы за право быть единственным и лучшим в создании спортивных симуляторов на тему баскетбола. Что ж, последние два продукта от этих фирм, похоже, расставили все на свои места. Но не будем говорить о том, какая игра все-таки лучше.

Прежде всего в глаза бросается то, что в NBA in the Zone '98 нет ничего, что бы задерживало нас перед непосредственной игрой — количество меню и разнообразных на-

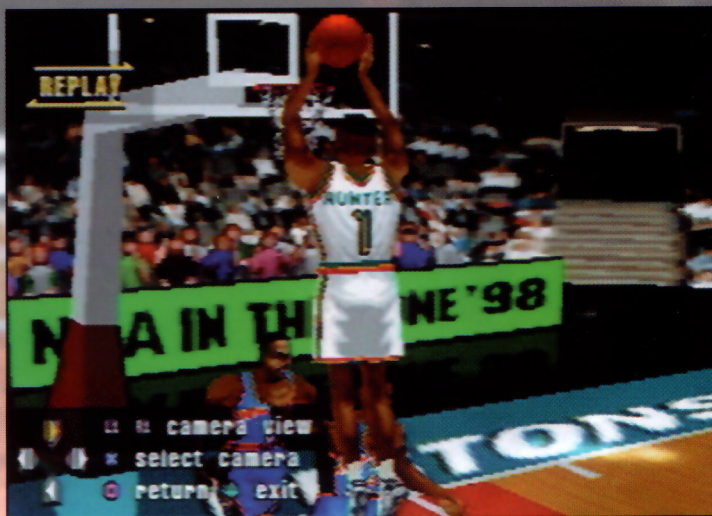


троек сведено к минимуму. Несколько нажатий кнопок — и вы уже на баскетбольном поле. В этом есть свои достоинства и свои недостатки. Среди достоинств следовало бы отметить то, что основное



игровое действие по праву занимает законное первое место, а основной недостаток заключается, конечно же, в том, что реалистичности частичное отсутствие настроек некоторых достаточно важных игровых параметров не добавляет, а скорее, напротив.

Однако NBA in the Zone '98 как ничто другое подойдет начинающим игрокам. Все очень просто. То есть сначала, конечно, нужно как следует разобраться в тактике компьютерного противника, но после этого забрасывать мячи в корзину будет очень просто. Иначе говоря, искусственный интеллект не способен справиться с обработкой не заложенных в программу действий игрока. И именно поэтому для начинающих NBA in the Zone '98 лучший спортивный симулятор, который только можно предложить при всем богатстве выбора.



Графически игра также отличается сравнительной простотой. Никаких особенно сложных анимаций и спецэффектов вам заметить не удастся. Но при этом сложно не обратить внимание на фантастическую динамику игрового процесса. Все настолько захватывает, что уже не думаешь о том, какое правило здесь нарушено и что за команда играет против вас. Все действует мгновенно по простой цепочке — мяч, прыжок, корзина и т.д. Сложно даже сказать, насколько это похоже или не похоже на настоящий баскетбол, об этом даже не успеваешь задуматься.

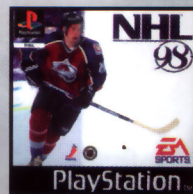
Качество игрового процесса оставляет далеко позади себя и графику, и звук. И даже неважно, чего в NBA in the Zone '98 больше — симулятора или аркады, — хотя последнего, все-таки, безусловно больше.

Но вернемся к тому, с чего начали. Думаю, что все уже теперь убедились в том, что NBA in the Zone '98 и NBA Live 98 — это две совершенно разные игры. Если во втором основное внимание уделено как раз реалистичности, то в первом — непосредственно игре. Соответственно, и рекомендовать NBA Live 98 следует опытным игрокам, знакомым с самыми незначительными тонкостями баскетбола, а NBA in the Zone '98 — тем, кто просто хочет поиграть, приятно провести время перед телевизором, ни о чем особенно не задумываясь. Так что, похоже, на этот раз Electronic Arts и Konami поделили наконец-то сферы



своего влияния, и известно теперь, чего можно ожидать в дальнейшем от обеих компаний. X

NHL '98



Жанр
Симулятор хоккея

#Игроков
1-8

Издатель
Electronic Arts

Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tap



Вот уже в течение многих лет компания Electronic Arts (NHL '97, NBA '97) является абсолютным лидером в производстве спортивных симуляторов для самых различных игровых платформ, в том числе и для Sony PlayStation. Серия хоккейных симуляторов родилась очень давно. Наибольшую популярность и известность получили NHL-игры, написанные несколько лет назад для шестнадцатитбитного формата. С тех пор немало воды утекло. Научно-технический прогресс не стоял на месте: шестнадцатитбитный формат безнадежно устарел, уступив место мощным тридцатидвухбитным машинам, подняв планку требований к играм на новый качественный уровень.

Игрой NHL '98 компания Electronic Arts, видимо, решила повторить успех игр старшего поколения. В игру добавлено много новых стратегических элементов, делающих игру значительно сложнее, но от того еще интереснее. Важнейшим же нововведением является возможность изменять стратегию игры, не отрываясь от матча, что называется «на лету». Нажав верхние кнопки джойстика во время матча, вы активизируете маленькие менюшки по углам экрана: одно для выбора стратегии нападения, другое для защиты. В других играх подобно-



го рода для этой операции необходимо остановить игру, найти в меню соответствующую опцию и только потом применить выбранную стратегию. Такая, казалось бы, незначительная деталь, а является едва ли не главным достиже-

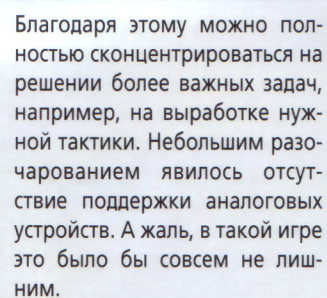
нием разработчиков. В действительности же это сильно повлияло на игровой процесс, который стал намного динамичнее, особенно в многопользовательском режиме.

Другим достижением разработчиков, безусловно, является графика. Игра обладает очень мощным движком. Все игроки — сложные трехмерные модели (примерно по 400-500 полигонов на каждого). Текстуры подобраны с фотографической точностью: при приближении камеры к конкретному игроку вы сможете достаточно четко увидеть символику его команды и даже прочитать фамилию, написанную на форме. Движения отлично проработаны и смотрятся очень реалистично. Камеру можно вращать, приближать к объектам или удалять от них, а потом, найдя наилучший ракурс, закрепить в данном положении. Несмотря на все вышеперечисленные достоинства, движок очень быстр, что также



положительно сказывается на игровом процессе.

Управление выверено до мелочей. Джойстик сконфигурирован так, чтобы игрок как можно меньше времени уделял поиску необходимой функции. Нужные кнопки находятся интуитивно.



Благодаря этому можно полностью сконцентрироваться на решении более важных задач, например, на выработке нужной тактики. Небольшим разочарованием явилось отсутствие поддержки аналоговых устройств. А жаль, в такой игре это было бы совсем не лишним.



Отлично проработано звуковое оформление. Ликование болельщиков на трибунах, восторженные восклицания игроков, скрип коньков, шуршание скользящей по льду шайбы — все продумано до мелочей. А голос комментатора создает впечатление телевизионной трансляции хоккейного матча и особенно порадует людей, хорошо владеющих английским языком.

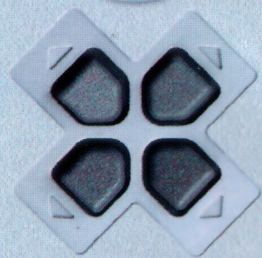
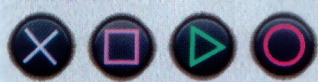
Игра не лишена юмора. Как только не поладят из-за чего-то спортсмены, игра сразу же превращается прямо-таки в файтинг какой-то. Даже уровень энергии отображен.

В целом, игра, конечно, удалась. За мощную графику в сочетании с продуманным до мелочей игровым процессом NHL '98 смело можно назвать лучшим хоккейным симулятором для Sony PlayStation. ☒

TEKKEN 3

TM





FINAL FANTASY TACTICS

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ. ЧАСТЬ I.

Final Fantasy Tactics (FFT), несмотря на то, что построена на основе вселенной Final Fantasy и использует множество элементов боевых систем предшествующих игр серии, тем не менее, совсем непохожа ни на Final Fantasy VII, ни на какие-либо другие игры Square. Если в обычной RPG бои «всего лишь» являются неотъемлемой частью игрового процесса, то в FFT из них, собственно, и состоит вся игра. В результате ролевая часть превращается во вспомогательную линию, насыщающую до предела стратегическую сторону игры. В данном материале я постараюсь дать все необходимые советы относительно прохождения FFT, а также расскажу о тактике во всех битвах (которых в игре около 70). Разумеется, со всеми секретными местами, предметами и наиболее подробным описанием характеристик классов героев. Начнем с советов.

Перед началом каждой битвы (кроме самой первой) вы сможете выбрать персонажей для нее на специальном экране, в котором на небольшом острове земли (повторяющим по рисунку ландшафта предстоящее поле боя) вы сможете разместить некоторую часть своих войск. Как вы расставите героев перед битвой, в той же формации они и окажутся на поле боя. Однако значительно важнее не расстановка, а выбор тех членов команды, которые примут участие в сражении. Максимальное количество персонажей атакующего звена равно пяти, в не-

которых битвах разрешается размещение только четырех или же разбиение их на два батальона, состоящих из одного, двух или трех героев. О количестве воинов, которых можно поместить на карту, вы всегда можете узнать из линейки, расположенной под портретом героя.

Чтобы преуспеть в дальнейших сражениях, всегда оснащайте своих героев самыми совершенными экзотическими бронями, оружия и другого инвентаря. Все самые лучшие предметы обмундирования всегда можно найти в магазинах. Деньги можно потратить и другим способом — например, спустить их на покупку новых заклинаний или на продвижение героев в их классах умений. Кстати, если вы меняете навыки героя, не забудьте проверить, какое обмундирование он носит, так как некоторые классы не могут использовать определенные виды оружия и предметов, что может оставить героя безоружным в самый неподходящий момент.

Перед началом битвы обязательно проверьте, имеется ли в составе вашего войска герой, способный эффективно лечить и оживлять. Вам понадобится как минимум один такой герой, а на первых порах, пожалуй, лучше даже два или три.

Ну и, конечно, обязательно нужно сохранять игру до и после каждой битвы.

Во время сражения вы можете использовать оружие или же магию.

Каждый из методов имеет свои положительные и отрицательные стороны. Некоторые классы героев спо-





собны наиболее эффективно действовать именно в бою с применением оружия, другие же требуют защиты, чтобы беспрепятственно проводить множество разнообразных атак при помощи магии. Для использования оружия вам необходимо, как правило, находиться в непосредственной близости к противнику, а магические операции, как и стрельба из пистолета или лука, могут быть предприняты издалека. Во всем, впрочем, есть некоторая доля риска, так как ваш герой может промахнуться, ударить слишком слабо, вероятно также и то, что противник имеет иммунитет к определенному виду заклинаниям или атакам.

Одним из наиболее значительных нововведений в боевую систему FFT является особая вариация пошагового режима. Перед тем как герой сможет атаковать противника, он должен дожидаться момента, когда он сможет набраться достаточного количества сил, чтобы совершать какие-либо действия. Время, необходимое для «перезарядки» персонажа, разделено на 100 частей и постепенно растет в реальном времени до начала каждого из ходов, а собственно ход героя называется Active Turn (AT), то есть время активных действий. Во время каждого AT вы сможете идти и предпринимать какие-либо действия (атаковать, применять магию, лечить героев или же пользоваться какими-то предметами). Если вы предприняли за AT лишь одно действие или же только передвигались, то процесс регенерации сил до 100 начнется не с нуля, а с 20. Если же вы проигнорировали все команды и просто приказали герою подождать, то восстановление начнется с параметра в 40.

Charge Time (CT) — это то время, которое необходимо герою для генерации заклинания или произведения какого-либо действия. Слабая магия не требует длительного времени для осуществления, в то время как сложные и очень разрушительные заклинания требуют длительного времени для подготовки. В процессе «созревания» CT остальные герои в порядке «общей очереди» могут совершенно спокойно действовать. Все это добавляет еще одно измерение в тактику боя. Если, к примеру, вражеский маг начал синтезировать заклинание Fire3, то у ваших героев еще будет иметься достаточное количество времени, чтобы успеть забить наглеца более слабыми и быстрыми приемами. Во время применения различного рода медленной магии необходимо обязательно проверить список очередности ходов каждого из персонажей, чтобы противник не

успел перехватить инициативу и не смог противостоять заклинанию.

Территория в FFT также является важнейшим фактором, имеющим значительное влияние на течение боя. В том случае, если ландшафт карты плоский, беспокоиться не о чем, и дальность возможной ходьбы ваших персонажей ограничена лишь количеством клеточек. В том же случае, если ландшафт не плоский (а именно такой, как правило, и встречается), вам придется учитывать еще и способности ваших персонажей к прыжкам. Герой с Jump уровня 3 сможет прыгнуть на три этажа вверх, с первого на четвертый, но никогда не сможет прыгнуть с первого прямо на пятый — ему придется выбирать обходной путь. Также территория влияет на дальность стрельбы лучников. Наличие преграды между лучником и его целью не только значительно уменьшит силу попадания, но и может свести на нет вероятность этого попадания. Кроме того, имеется еще и некоторое количество заклинаний и атак, которые имеют ограничения по высоте.

Лечение ваших войск является первоочередной задачей на поле боя. Если персонаж умирает и в течение некоторого времени его здоровье не будет восстановлено, он оставляет после себя кристалл или сундучок, после чего исчезает на все дальнейшее время игры. Если погибает главный герой Ramza, то, соответственно, игра заканчивается. Лечить своих можно тремя различными способами. Первый — особое умение Ramza Wish, которое позволяет перенести часть здоровья от создателя заклинания к персонажу, к которому оно направлено. При этом образуется 100% выигрыш, и принявший заклинание получает вдвое больше здоровья, чем теряет тот, кто заклинание синтезировал. Далее, это

стандартная магия Cure, которая в FFT может влиять одновременно на персонажей, оказавшихся в зоне действия заклинания, а также специальные Potion'ы, доступные химикам (Chemists).

В мире FFT каждый герой пользуется покровительством одного из 12 знаков Зодиака, которые в значительной мере влияют на взаимоотношения между различными персонажами, причем как дружественными, так и вражескими. Если герой атакует врага, с которым у него по знакам Зодиака хорошее соотношение, то и удар будет сильнее, настроение лучше. Плохая сочетаемость — и оба будут драться слабо, хуже обычного. Следует добиваться максимально высокой сочетаемости членов вашей команды, участвующей в бою, это может принести немалую пользу. Сочетаемость образуется по следующей схеме (см. стр. 53, рис. 1). Максимально же благоприятным является сочетание двух героев противоположных знаков зодиака (к примеру, Лев и Водолей), когда персонажи относятся к разным полам. Откровенно же неудачные сочетания указаны на рис. 2 (см. стр. 53). Самые худшие сочетания получаются тогда, когда совершенно противоположные по знакам герои имеют один и тот же пол. Таких вместе лучше не использовать.

Параметры Brave и Faith также имеют большое влияние на поведение ваших персонажей на поле боя. Первый показывает храбрость персонажа и влияет на мощност его ударов и наиболее полное выполнение его функций на поле боя. Faith же влияет на способности героя в магических искусствах. Каждый из двух параметров изображен в одном окне с портретом героя и имеет огромное значение. В том случае, если показатель Brave высок, герой может наиболее эффективно отражать атаки и наносить удары, если же показатель этот идет вниз, герой становится боязливым и в случае особого понижения параметра, может сбежать с поля боя и даже превратиться в цыпленка, если показатель понизится до 10. За каждый ход в битве герой получает некоторое количество очков в копилку этого параметра, а искусственно его можно повысить с помощью особых заклинаний. Однако при несколько сни-

женном показателе Brave герой имеет больше возможностей по нахождению всяческих редких предметов, так что, как обычно, однозначности здесь нет. После каждой битвы показатель Brave сбрасывается, и новое сражение вы начнете с фиксированным начальным показателем.

Параметр Faith показывает на религиозность персонажа, его веру в высшие силы и, соответ-





ственно, способности его в применении магии. При принятии защитных заклинаний персонаж с большим параметром Faith также получает большую защиту. Однако персонажи с высоким показателем Faith также могут получать больше повреждений от заклинаний противника, так как все они очень в это верят.

В некоторых случаях, после совершенно отрицательного или положительного воздействия на героя изменяется его статус, который может сохраниться на протяжении всего боя или же в скором времени исчезнуть, при этом совершая продолжительное воздействие на персонаж все время своего «приложения». Вы сможете вылечить или обратить практически любое из этих состояний, однако необходимо знать, чем это делать. Вот небольшой список, чтобы облегчить вам жизнь.

Poison — Медленно уменьшает здоровье. Может быть вылечено Antidote, Remedy или с помощью заклинаний.

Sleep — Персонаж засыпает и не реагирует на команды. Лечится Remedy, использованием магии или любой атакой.

Silence — Персонаж не может использовать магию. Лечится Echo Grass, Remedy или магией.

Darkness — Уменьшается процент удачных попаданий. Лечится Eye Drop, Remedy или магией.

Confusion — Заставляет персонаж двигаться и действовать случайно, использовать магию и атаковать своих и чужих. Лечится Remedy, магией или физическим воздействием.

Charm — Герой атакует своих. Лечится физическим воздействием.

Berserk — Персонаж атакует наиболее близкого к нему героя и не реагирует на управление. Лечится магией.

Death Sentence — Персонаж умирает в течение трех ходов. Не лечится.

Don't Move — Персонаж не может двигаться (но действовать может). Лечится магией.

Don't Act — Персонаж не может принимать никаких действий (может только двигаться). Лечится магией.

Petrify — Герой превращается в камень. Лечится Soft, Remedy или магией. В том случае, если все ваши юниты превращены в камень, игра заканчивается.

Oil — Героя обливают маслом, отчего он становится очень чувствителен к огненным атакам. Лечится Remedy или огненной атакой (горбатого могила исправит).

Toad — Возможно использование только одного класса магии Toad Black Magic. Лечится Maiden's Kiss, Remedy или магией.

Chicken — Персонаж превращается в цыпленка и не может участвовать в сражении. Лечится магией. Если на момент окончания сражения проклятье не будет снято, то имеется большая вероятность того, что герой покинет вашу команду.

Undead — Герой получает увечья

от попыток использовать предметы или магию, восстанавливающие здоровье. Лечится Holy Water.

Cannot Fight — Здоровье равно 0. Лечится Phoenix Down или магией. Может привести к смертельному исходу.

Так как FFT не уделяет практически никакого внимания ни одному аспекту RPG, кроме сражений, то и все остальные необходимые моменты представлены в игре схематично. На карте мира вы можете выбрать себе пункт назначения, подсвеченный одним из трех огоньков. Красный обозначает место, где доступна новая миссия или дополнительная информация, зеленый показывает места, где вы уже побывали, но все еще можете поучаствовать в случайном сражении. Синим же обозначены места, в которых можно найти бары, магазины, солдатские казармы и лавки с магическими принадлежностями.

>>> Классы персонажей.

Несмотря на то, что классы имелись и во всех предыдущих играх серии Final Fantasy и не только в них, тем не менее, в FFT этот аспект игрового процесса поднялся на недостижимую высоту, позволяя каждому из членов команды попробовать свои силы в любом из 20 классов, в каждом из которых имеются достоинства и недостатки. Вдобавок к этому, более чем 400 различных видов умений позволяют раздвинуть горизонты классов на значительную ширину.

Развитие классов базируется на двух основных путях, по которым идет лестница от самых простых до самых сложных профессий. Squire служит начальным этапом развития воина, и на пути его имеется множество замечательных профессий Knight, Samurai, Monk и Ninja. Класс Chemist открывает возможности по развитию магических способностей. Более мощные классы становятся доступны по мере продвижения по весьма сложной иерархии уровней. К примеру, когда персонаж достигает второго уровня в классе Knight, то ему становится доступен класс Monk. Он может переключиться в этот класс и продолжить тренировки до того момента, когда откроется очередная возможность (на уровне 3 это Geomancer). Более мощные классы становятся доступны лишь в том случае, если герой получил опыт не в одном только классе, а в нескольких. К примеру, класс Calculator появляется в вашем распоряжении только в том случае, если герой достиг четвертого уровня в классах Priest и Wizard и третьего в классах Time Mage и Oracle. Впрочем, это вполне логично, так как Calculator использует все умения предшествующих ему классов.

Имеется несколько путей, по которым вы сможете направлять развитие героев, но ни один из них нельзя назвать однозначно более выгодным, скорее, это зависит от вкуса и темперамента каждого игрока. Вы можете немедленно переходить из одного

класса в другой, следуя лишь минимальным требованиям, или же можете переходить в очередной класс после того, как основательно потренируетесь в предыдущем. Во втором случае имеется большой шанс того, что и в следующем классе вы будете более успешны и получите больше денег и опыта. В то же время, вы потеряете и некоторое количество драгоценного времени, пока доступ к новым умениям не будет открыт, так что выбирайте сами. Некоторым персонажам, возможно, стоит назначить какую-то планку, которая вполне достаточна для них, чтобы выполнять свои непосредственные обязанности в битве. Зачем, скажем, командному врачу способности в черной магии?

Важным является и выбор пола персонажа, так как у героев женского пола изначально сильнее магические способности и имеется большее количество магии, в то время как у мужчин сильнее атаки оружием и больше здоровья. Напрашивается стандартный ход, когда женщины следуют магическому пути, а мужчины — бойцовскому. Однако, согласно странному принципу Square, примененному в FFT, это также может наложить серьезные ограничения на процесс развития игрового действия. В частности, такой путь может оставить вас без некоторых профессий, которым свойственны ограничения по полу, к примеру, это профессии Bard и Dancer. Единственный путь заполучить эти хорошо спрятанные в иерархической лестнице профессии — тренировать некоторых женщин как бойцов, а мужчин как магов.

Первый уровень.

Два базовых класса, составляющих первый уровень, не слишком мощны, но являются основой для дальнейшего процветания ваших героев.

Squire.

Требования: нет.

Оружие: Knife, Sword, Axe, Hammer.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда.

Достоинства: Хорошо сбалансированный персонаж, способности предназначены для боев начального уровня.



Недостатки: Класс слишком уязвим для атак, так как он не слишком силен. Нуждается в защите более сильных героев.

Chemist.**Требования:** нет.**Оружие:** Knife, Gun.**Шлем:** Hat.**Броня:** Обычная одежда.

Достоинства: Лечебные снадобья быстрее и надежнее магии Cure у Priest. Набор возможностей очень полезен на протяжении всех первых боев.

Недостатки: Низкие показатели силы и здоровья заставляют этих персонажей скрываться под защитой более сильных бойцов, в то время как враги как раз их-то и делают главной мишенью. Мощность оружия слишком мала до тех пор, пока в распоряжении не появятся пистолеты.

Второй уровень.

Второй уровень очень быстро становится доступным. В нем представлены стандартные специальности, которые можно найти практически в любой ролевой игре.

Knight.**Требования:**

Squire Level 2.

Оружие: Sword, Knight Sword, Shield.**Шлем:** Helmet.**Броня:** Armor, Robe.

Достоинства: Высокие физические характеристики, возможность использовать магию, умения этого класса позволяют использовать как оружие ближнего, так и дальнего боя.

Недостатки: Набор умений слишком примитивен и относится лишь к оружейным параметрам.

Archer.**Требования:** Squire Level 2.**Оружие:** Bow, Crossbow, Shield.**Шлем:** Hat.**Броня:** Обычная одежда.**Достоинства:** Первый класс, способный атаковать с дальней дистанции, позволяет

стрелять из-за стен, пользуясь непреодолимыми для героев препятствиями.

Недостатки: Умение Charge практически неэффективно, сам же класс становится совершенно бесполезным с возникновением возможности переместиться в следующие.

Priest.**Требования:** Chemist Level 2.**Оружие:**

Staff.

Шлем: Hat.**Броня:** Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Белая магия делает доступной набор весьма полезных заклинаний — лечащих и защитных.

Недостатки: Низкие параметры здоровья и силы, недостаточное количество боевых заклинаний. Небольшой радиус действия заклинаний.

Wizard.**Требования:** Chemist Level 2.**Оружие:** Rod.**Шлем:** Hat.**Броня:** Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Сильный класс мага, предшествующий Summoner'y. Мощные способности в Черной магии являются очень ценными для любого класса героев.

Недостатки: Плохое здоровье делает героя уязвимым для атак противников, что, правда, может частично быть разрешено с помощью умения Equip Armor.

Третий уровень.

Классы третьего уровня имеют в распоряжении значительно большее количество различных функций и спецприемов, а также являются несколько более сильными в физическом и магическом плане.

Monk.**Требования:** Knight Level 2.**Оружие:** нет.**Шлем:** нет.**Броня:** Обычная одежда.

Достоинства: Большое количество умений — от защитных до прекрасных приемов атаки — позволяет использовать

Monk'a в выполнении широкого перечня задач. Персонаж достаточно легко развить, имеются большие возможности для роста.

Недостатки: Невозможность использования оружия и хоть сколько-нибудь качественной брони отражаются на обороноспособности и количестве здоровья, однако имеется Equip Armor. Низкие показатели атакующей силы магии.

Thief.**Требования:**

Archer Level 2.

Оружие: Knife.**Шлем:** Hat.**Броня:** Обычная одежда.

Достоинства: Широкие возможности для изымания предметов у врагов делают персонажа этой профессии незаменимым.

Недостатки: Персонаж достаточно слаб, к тому же для применения своих замечательных качеств он обязан находиться близко к жертве, да еще и желательно на той же высоте.

Oracle.**Требования:** Priest Level 2.**Оружие:** Stick, Rod, Staff, Dictionary.**Шлем:** Hat.**Броня:** Обычная одежда, Robe.

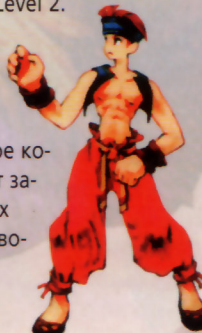
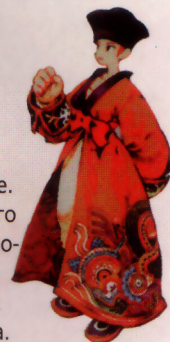
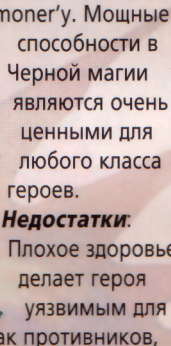
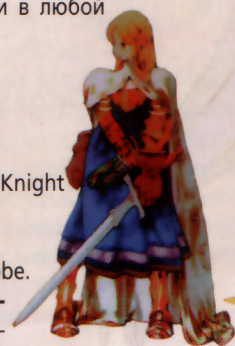
Достоинства: Персонажи этого класса могут практиковать множество заклинаний, негативно влияющих на статус противника.

Как ни странно, этот магический класс показывает и сравнительно неплохие успехи в бою без магии.

Недостатки: Кроме Don't Move и Don't Act, «статусовая» магия не кажется слишком уж полезной.

Time Mage.**Требования:** Wizard Level 2.**Оружие:** Staff**Шлем:** Hat**Броня:** Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Полезная магия Haste, Don't Move и Stop, возможность телепортации. Большое количество вспомогательных заклинаний.



Недостатки: Малое количество быстрых и эффективных оборонительных заклинаний, плохое здоровье.

Четвертый уровень.

Geomancer.

Требования: Monk Level 3.

Оружие: Sword, Axe, Shield.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Доступ к мощным видам оружия, отличные атакующие заклинания, способные наносить значительный ущерб.

Недостатки: Эффективность многих заклинаний зависит от типа ландшафта, что делает использование широкого спектра магии слишком дорогим удовольствием.

Lancer.

Требования: Thief Level 2.

Оружие: Spear, Shield.

Шлем: Helmet.

Броня: Armor, Robe.

Достоинства: Возможность использования тяжелой брони и оружия «средней дальности» Spear делает этот класс хо-

рошей альтернативой Knight'ам. Атаки с использованием прыжков наносят сильный урон, если вовремя использованы.

Недостатки: При проведении таких атак игрок не имеет сведений о том, сколько времени может занять проведение приема.

Mediator.

Требования: Oracle Level 2.

Оружие: Gun, Knife.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Единственный класс, способный переманивать монстров на свою сторону. Использование пистолета делает героев этой профессии хорошими бойцами на больших расстояниях.

Недостатки: Talk Skill слишком слабы и не находят применения в сражении.

Summoner.

Требования: Time Mage Level 2.

Оружие: Rod, Staff.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Один из представителей самой мощной магии в игре. Заклинания се-

рии Summon наносят сильнейший вред противнику при большом радиусе поражения.

Недостатки: Заклинания очень долго синтезируются и достаточно дороги, маг же очень слаб.

>>> Комбинационные классы:

Samurai.

Требования: Knight Level 3, Monk Level 4, Lancer Level 2.

Оружие: Katana.

Шлем: Helmet.

Броня: Armor, Robe.

Достоинства: Отличный боец передней линии, большое количество умений, хоро-

шо подходящих для атаки, заклинания эффективны и имеют большой радиус поражения.

Недостатки: Необходимость в необычном и очень дорогом оружии (самурайских мечах от Sega) обойдется вам в копейку.

Ninja.

Требования: Archer Level 3, Thief Level 4, Geomancer Level 2.

Оружие: Knife, Ninja Sword, Hammer.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда.

Достоинства: Высокая

скорость передвижения, атаки удвоенной силы, возможность одновременного использования двух мечей. Отличная способность бросаться всяческим оружием и магией в противников.

Недостатки: Низкие показатели здоровья.

Calculator.

Требования: Priest Level 4, Wizard Level 4, Time Mage Level 3, Oracle Level 3.

Оружие: Stick, Dictionary.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда, Robe.

Достоинства: Вычисляемые заклинания производятся на свет немедленно, без потери маны, и могут оказывать воздействие на большое количество юнитов.

Недостатки: Медленные и слабые, вычислительная магия не видит разницы между своими и чужими, посему бьет и тех и других. Персонаж очень сложно, долго и дорого развивать.

Dancer.

Требования: Герой женского пола, Geomancer Level 4, Lancer Level 4.

Оружие: Knife, Cloth.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда.

Достоинства: Веселые по виду заклинания, которые влияют на все юниты противника на карте.

Недостатки: Низкое здоровье заставляет героя наблюдать за сражением издалека.

Bard.

Требования: Герой мужского пола, Summoner Level 4, Mediator Level 4.

Оружие: Музыкальный инструмент.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда.

Достоинства: Заклинания действуют на всех противников. Отличный skill Move+3.

Недостатки: Низкое здоровье, необходимость находиться подальше от места активных боевых действий.

Mime (Mimic).

Требования: Squire Level 8, Chemist Level 8, Geomancer Level 4, Lancer Level 4, Mediator Level 4, Summoner Level 4.

Оружие: нет.

Шлем: нет.

Броня: нет.

Персонаж Mime является своеобразной наградой, венцом творения тренировки героя во всех самых важных классах. Этот персонаж не может использовать магию, не носит оружия или брони, он не имеет никаких умений и дополнительных возможностей. Это человек-копирка, который полностью повторяет все действия ваших героев. Если герой ударил впереди стоящего топором, то у Mime появится топор, и он обязательно атакует впереди стоящего точно так же (это может быть и свой!). Если кто-то использует заклинание, то и Mime обязательно выудит его и использует точно таким же образом. Персонажи этого класса требуют особого подхода, я бы сказал, творческого. Если правильно поставить героя и хорошо продумать ход битвы, то Mime может стать необыкновенно полезен, будет самым важным юнитом. Если же вам не удастся удачно использовать возможности героя, то скорее от него будет больше вреда, чем пользы.

>>> Особые классы.

Некоторые персонажи, особенно из тех, что критически важны для сюжетной линии, не подчиняются стандартным правилам деления на классы и развития внутри них и постоянно остаются лишь в пределах собственного класса. Зачастую у таких героев имеется совершенно уникальный набор способностей, поэтому мы постараемся вкратце рассказать и о них.

Squire Ramza

Оружие: Knife, Sword, Knight Sword, Hammer, Shield.

Шлем: Hat, Helmet.

Броня: Обычная одежда, Armor.

Ramza — главный герой истории, рассказываемой в FFT, и, разумеется, создатели игры снабдили его достаточным количеством особых возможностей, расширяющих его начальные классовые способности, ограниченные Squire. Он способен использовать множество видов оружия и брони, что дает ему неоспоримое преимущество выбора между бонусами тяжелых доспехов и скоростью легких. С начала и до последних сражений Ramza является одним из самых полезных воинов.

Holy Knight Agrias

Оружие: Sword, Knight Sword, Bag, Shield.

Шлем: Helmet, Ribbon.

Броня: Armor, Robe.

Agrias присоединяется к вашей команде поначалу в качестве гостя, а затем полноправного члена. Это один из наиболее сильных персонажей из тех, что будут в вашем распоряжении на протяжении второй и третьей частей игры, так что стоит о ней получить заботиться. Она имеет хорошее здоровье, а ее атаки Holy Sword являются одними из самых сильных по мощи среди всех ваших героев. Эти атаки не только причиняют значительный вред, но и могут добавить отрицательный эффект статусу противнику (Stop, Silence и даже Death Sentence). Вполне возможно, что полезно будет оснастить героиню умением Equip Sword, что еще больше укрепит ее.

Engineer Mustadio

Оружие: Gun.

Шлем: Hat.

Броня: Обычная одежда.

На первый взгляд **Mustadio** может показаться слабым, однако его умения в области Snipe способны полностью лишить противника мобильности. При этом эффект не сказывается на выборе оружия, только уменьшаясь или немного увеличиваясь. В случае использования пистолета, Mustadio превращается в искусного Chemist'a.

Heaven & Hell Knights Rafa & Malak.

Оружие: Staff, Stick, Bag (только Rafa).

Шлем: Hat, Ribbon (только Rafa).

Броня: Обычная одежда, Robe.

Являясь представителями исчезнувшей расы, Rafa и Malak весьма необычны. Эффекты магии Ада и Рая необыкновенно полярны, однако весьма эффективны. При удачном попадании они способны устроить небольшой фейерверк из целых шести направленных дополнительных ударов, причиняя немалый вред противнику. Как бойцы они слабоваты.

Divine Knight Meliadoul.

Оружие: Sword, Knight Sword, Crossbow, Spear, Bag, Shield.

Шлем: Helmet.

Броня: Обычная одежда, Robe, Armor.

Несмотря на то, что впервые вы встретитесь с ней как с противником на поле боя (в полной мере оценив ее силу), позже она присоединится к вашей команде. Ее умения в области Mighty Sword требуют наличия меча и способны наряду с уменьшением здоровья уничтожить часть экипировки противника, броню, шлем или оружие. К сожалению, будучи крайне эффективными против врагов-людей, у которых имеется экипировка, против монстров замечательный skill бесполезен. Особенно хорош Hellcry Punch, уничтожающий оружие.

Holy Swordsman Orlando a.k.a. TG Cid.

Оружие: Ninja Sword, Sword, Knight Sword, Katana, Shield.

Шлем: Helmet, Hat.

Броня: Обычная одежда, Robe, Armor.

Один из лучших и наиболее опытных бойцов в игре, Orlando, Бог Грома, приходит к вам уже достаточно хорошо снаряженным одним из самых редких и мощных мечей, который лучше всего оставить у него самого. Orlando обладает способностью ко всевозможным заклинаниям и дополнительным атрибутам магии мечей. Среди его умений все самые мощные приемы, включая Holy, Dark, Stasis и Mighty Sword. Он также способен уничтожать вражескую броню и оружие, и имеет бонус регенерации АТ, вырастающий с каждым прошедшим раундом битвы. Бесспорно, один из лучших персонажей.

Temple Knight Beowolf.

Оружие: Knife, Sword, Knight Sword, Shield.

Шлем: Helmet.

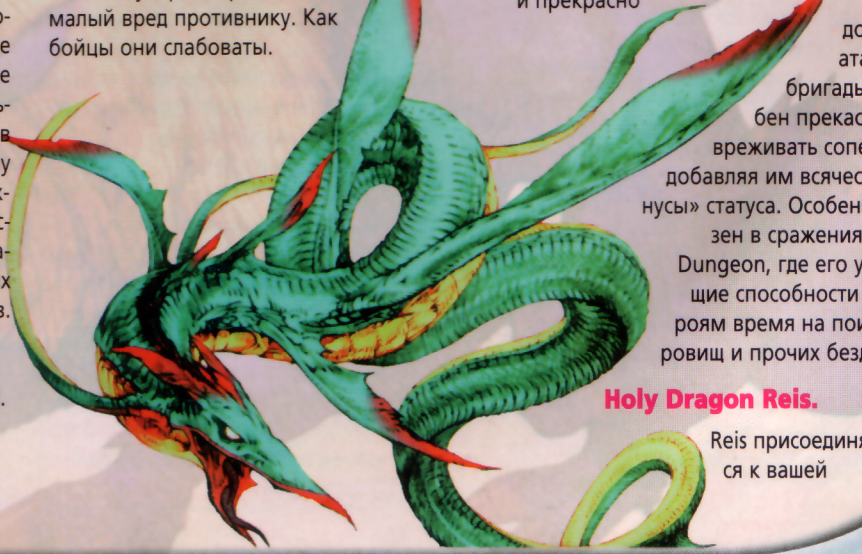
Броня: Armor, Robe.

Вы сможете встретить этого героя, если начнете поиск Cloud'a (спрятанного героя из Final Fantasy VII) в Goland Coul City. Он почти так же могущественен как и Orlando, и прекрасно

дополняет атакующие бригады. Способен прекрасно обезвреживать соперников, добавляя им всяческие «бонусы» статуса. Особенно полезен в сражениях в Deep Dungeon, где его усыпляющие способности дают героям время на поиски сокровищ и прочих безделушек.

Holy Dragon Reis.

Reis присоединяется к вашей





компании в конце сражений в Goland Coal City, и выясняется, что они с Beowolf'ом хорошие друзья (как обычно, в мире Final Fantasy все друг с другом знакомы). Довольно мощный персонаж, он вам обязательно пригодится, во-первых, потому что ему все реки по колено, а во-вторых, потому что атакует он достаточно хорошо (имеется три вида выхлопного огня на выбор). К сожалению, тренировать дракошку совершенно невозможно, так как он уже находится на пике своих возможностей и желаний.

Steel Giant Worker 8

Этот работага-робот атакует противников своими механическими штучками, которые, правда, заставляют его каждый раз терять некоторое количество здоровья. Его также нельзя тренировать и, вдобавок ко всему он вечно поражен статусом Innocent.

Dragoner Reis.

После некоторого количества приключений Reis вновь присоединится к вашей команде, на сей раз как Dragoner с несколько большим количеством атак, бонусов и прочих полезностей. Отличный сильный персонаж.

Soldier Cloud.

Спрятанный герой из Final Fantasy VII, Cloud Strife, является маленьким подарком всем фанатам этой игры и позволяет в полной мере насладиться этим отличным героем. Все его функции и возможности были включены в FFT, только в капельку измененном виде. Лимиты теперь предстали как специальные возможности, а меч с материей превратился в экзотический вид оружия. Проблема в том, что вам придется возвращать Cloud'a с самого начала, с первого уровня, в то время как остальные герои к этому времени должны уже подбираться к цифре в 50-60, так что задача не из легких. Скорее бонус, чем настоящий полноценный персонаж, Cloud только для фанатов.

Ну а теперь давайте пройдемся по нескольким первым миссиям игры.

>>> Часть первая: The Meager.

Действия происходят за год до событий пролога, сюжетная линия раскрывает историю дружбы Ramza и Delita.

Пролог: Orbonne Monastery.

Требования: уничтожение всех противников.

Враги: Lezales (Knight), 3 Archers, Chemist.

В этом сражении вы можете контролировать действия только



главного героя, вообще, миссию можно считать скорее тренировочной, ознакомляющей с системой битвы в FFT. Здесь можно спокойно экспериментировать, не боясь погибнуть. Если вас случайно убьют, то Ramza просто потеряет сознание и не сможет принимать участие в сражении — только и всего.

Первая миссия: Defending Igron Castle.

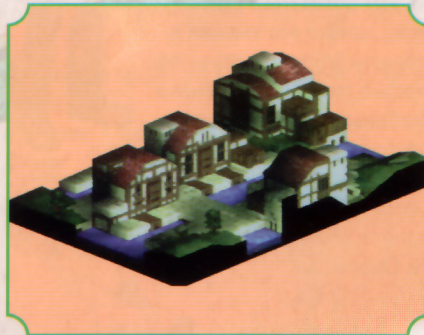
Битва 2: Magic City Gariland.

Требования: уничтожение всех противников.

Враги: 4 Squires, Chemist.

Уровень опыта: 1.

Среди противников особую опасность представляем Squire, ведущий вперед свою небольшую толпу воинов, и Chemist. Именно их необходимо уничтожить в первую очередь. У главаря имеется Broad Sword, который причиняет значительный ущерб. Chemist может лечить и иногда восстанавливать жизнь своих соплеменников. Важно, чтобы в этом сражении никто из героев не погиб, так что лучше двигаться чуточку



медленнее. Обязательно возьмите себе Chemist'a и держите его поблизости. В этой битве к вам присоединится Delita, однако драться за героя вам не разрешат. Если Delita падет на поле боя, до следующего сражения персонаж будет недоступен.

После битвы Gariland станет очень неплохим местом для покупки оружия и найма солдат. Если кто-то из героев успеет подняться до второго класса, не торопитесь их переключать — подождите до Igron's, где для новых классов можно закупить оружие и броню.

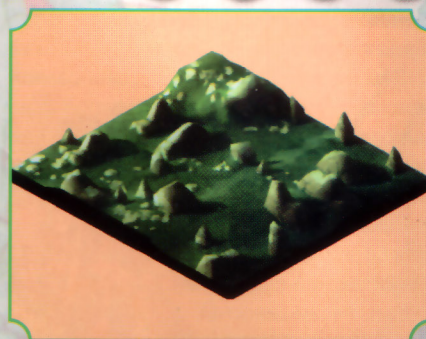
Битва 3: Mandalia Plains.

Требования: уничтожение всех противников или спасение Albus'a (зависит от ваших предшествующих действий).

Враги: 4 Squires, Thief, Red Panther.

Уровень опыта: 2.

Предметы: X0 Y0 — Dagger of Potion, X4 Y4 — Broad Sword или HiPotion, X4 Y12 — Rod или Antidote, X8 Y6 — Oak Staff или Eye Drop. (Чтобы найти предметы, персонаж с умением Chemist Move-Find должен закончить свой ход в точке с обозначенными координатами. В зависимости от удачи он получает или не получает предметы. С этого момента место становится ловушкой).



Если вы выберете второй вариант ответа перед битвой, то ваша команда получит дополнительные очки Brave, а после прохождения Albus присоединится к команде в качестве гостя.

Особенно опасен Thief, оснащенный умением Steal Hearts, заставляющим персонажа воевать против своих. Атака Red Panther Poison Nail отравляет персонажа и уменьшает его здоровье до тех пор, пока действие яда не прекратится или пока не будет применен Antidote. Albus'a можно немножко подлечивать Potion'ами. Команду лучше разделить, и в то время как одни будут спасать Albus'a, другие займутся монстрами. В сражении лучше не бежать вперед, а немного подождать, найдя хорошую позицию, пока враги сами подойдут к вам.

Обязательно заставляйте героев хоть что-то делать в конце битвы, даже если они не находятся в позиции для атаки, так как это поможет вам быстрее развить необходимые умения и навыки, получить больше опыта и денег.

После того как битва закончится, место ее проведения станет доступно для случайных сражений. Монстры, которые могут вам встретиться, таковы: Goblins, Wizards, Archers, Chocobos, Knights, Squires, Panthers, Oracles, Morbols, Thieves.

Миссия вторая: Saving Maquis Elmdor.

Битва 4: Sweegy Woods.

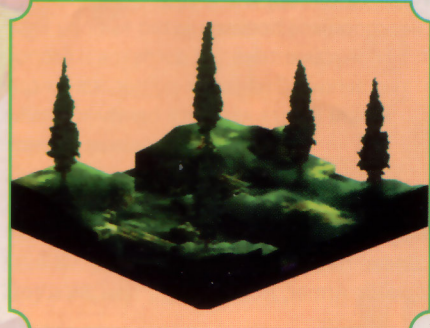
Требования: уничтожение всех противников.

Монстры: 2 Goblins, 2 Black Goblins, 2 Bomb, Red Panther.

Уровень опыта: 2.

Предметы: X0 Y1 — Bow Gun или Echo Grass, X1 Y9 — Escutcheon или Phoenix Down, X5 Y11 — Leather Helmet или Potion, X6 Y6 — Leather Hat или HiPotion.

В сражении появляются первые нелюди. Опасны бомбы и черные гоблины, вернее,





их дополнительные возможности. Бомба, когда она почти мертва, может выбрать функцию самоуничтожения, серьезно повредив всех окружающих и обдав их маслом. У Black Goblin Turn Punch может задеть всех окружающих. Стоит сразу всей группой навалиться на первую самую ближнюю часть монстров, что даст вам возможность разделаться с ними до того момента, как подбегут оставшиеся враги.

После того как битва закончится, здесь могут происходить случайные сражения. Монстры: Bombs, Archers, Skeletons, Knights, Monks, Woodmen, Wizards.

После битвы следует убедиться в том, что все ваши герои достигли хотя бы третьего уровня и могут практиковаться в белой или черной магии. Albus'a и Delit'u надо научить черной магии и возможностям Charge.

Битва 5: Slums of Dorter.

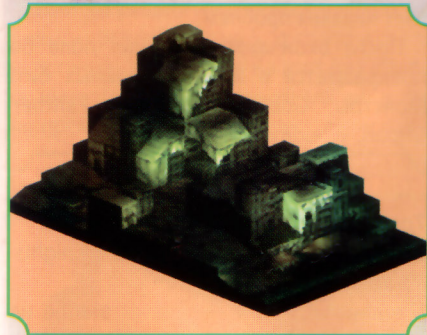
Требования: уничтожение всех противников.

Враги: Knight, 3 Archers, 2 Wizards.

Уровень опыта: 3.

Предметы: X0 Y11 — Leather Armor или Antidote, X4 Y3 — Clothes или Eye Drop, X6 Y14 — Mythril Knife или Echo Grass, X7 Y1 — Long Sword или Phoenix Down.

Это первая битва, в которой среди врагов имеются лучники, и справиться с ними



достаточно сложно. У двоих из них имеются луки, увеличивающие дальность стрельбы, а у самого верхнего имеется Long Bow — самое опасное оружие для вас на данный момент. Albus и Delita должны выступить впереди, но у них путешествие вверх займет минимум два хода. У Wizard'ов заклинание Fire затрагивает до пяти квадратов одновременно, поэтому стоит стремиться ставить своих персонажей рядом с противником, чтобы ему тоже досталось, раз уж предотвратить беду нельзя. Основная задача — уничтожение главного рыцаря и мага, стоящего рядом с ним. Если в вашей команде есть Priest, постарайтесь защитить наиболее слабых членов команды заклинанием Protect.

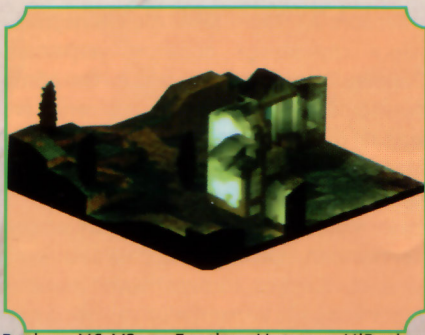
Битва 6: Cellar of the Sand Mouse.

Требования: уничтожение всех противников.

Враги: 3 Knights, 2 Monks, Archer.

Уровень опыта: 4.

Предметы: X5 Y4 — Bronze Helmet или



Potion, X6 Y2 — Feather Hat или HiPotion, X10 Y0 — Linen Cuirass или Antidote, X10 Y9 — Leather Outfit или Eye Drop.

Важнейшие враги — это лучник с Long Bow, а также Monk'и — хоть и безоружные, но с крепкими кулаками. В здании всего два выхода, поэтому вы можете легко регулировать напор монстров, входя внутрь и выходя наружу, тем временем поражая врагов с помощью черной магии, желательно сразу по несколько человек, скопившихся у входа. Обязательно необходимо затовариться Potion'ами и Phoenix Down'ами, не забыв снабдить героев соответствующими умениями, наряду с Item-навыком. Лечить от ударов Monk'ов придется весьма основательно.

После битвы поле становится местом случайных сражений. Монстры: Bombs, Ninjas, Skeletons, Behemoths, Juravis', Goblins, Red Chocobos.

Миссия третья.

Битва 7: Thieves Fort.

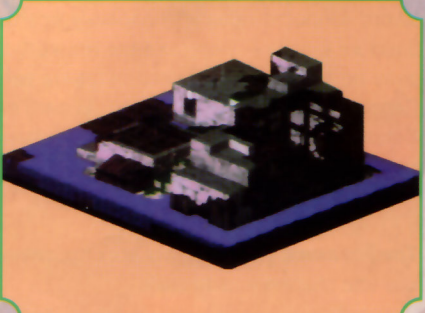
Требования: победить Milunda.

Враги: Knight, 2 Priests, 3 Thieves.

Уровень опыта: 6.

Предметы: X1 Y10 — Flame Rod или Antidote, X2 Y10 — Ice Rod или Eye Drop, X5 Y9 — White Staff или Echo Grass, X9 Y0 — Long Bow или Phoenix Down.

В сражении следует особо опасаться воров, способных заставить ваших героев драться стороне чужих. В самом начале битвы используйте несколько заклинаний Fire или Bolt прямо в толпу врагов — это должно их серьезно покалечить. Несмотря на цели битвы, вашей задачей все равно станет почти полное уничтожение всех врагов, иначе Milund'u не убить. Она использует атаки типа Weapon Break или Head Breake, которые ломают оружие и броню, делая героев беспомощными. Использование умения Chemist'a Maintenance должно сократить шансы противника на победу. После этой битвы Albus покинет ваш отряд.



Битва 8: Lenalia Plateau.

Требования: уничтожение всех противников.

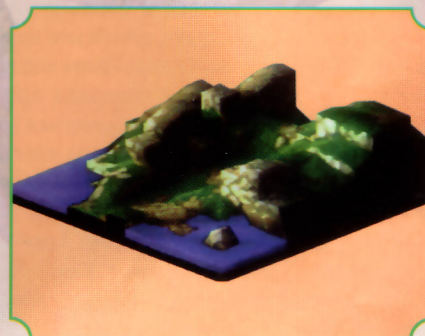
Враги: 3 Knights, 2 Wizards, Time Mage.

Уровень опыта: 6.

Предметы: X2 Y8 — Buckler или Potion, X4 Y4 — Iron Helmet или HiPotion, X5 Y10 — Red Hood или Antidote, X10 Y6 — Bronze Armor или Eye Drop.

В этом сражении вы познакомитесь с Time Mage. Этот маг может манипулировать временем и способен создавать заклинания, которые могут замедлять или останавливать ваши действия. И убыстрять действия противника. Больше надоедливых, чем опасных, Time Mages все же предпочтительнее убирать поскорее.

Пока противники движутся к вам сквозь проход, они очень хорошо сгруппированы, что очень притягательно для использования Fire, Bolt или Ice-магии. Держите



Priest'a подальше от линии действий и применяйте его способности по излечиванию пострадавших. Если вам удалось значительно сократить здоровье Time Mage и Wizard'ов, то можно послать двоих персонажей покончить с ними, а остальным заняться Knight'ами. В противном случае лучше отступить на возвышенность около воды и долбить магов уже оттуда. С рыцарями же справиться совсем несложно.

После сражения местность станет объектом случайных битв. Враги: Goblins, Morbols, Geomancers, Chocobos, Dragons, Time Mages, Panthers, Priests, Knights, Pisco Demons.

Битва 9: Windmill Shed.

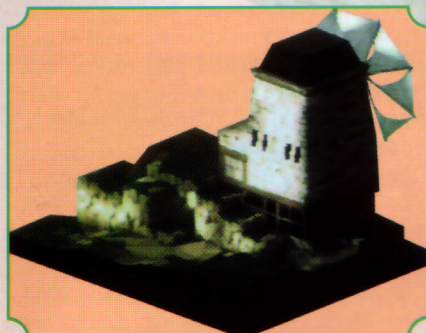
Требования: победить Wiegraf.

Враги: Wiegraf (White Knight), 2 Monks, Yellow Chocobo, Knight.

Уровень опыта: 8.

Предметы: X0 Y9 — Leather Vest или Echo Grass, X3 Y4 — Linen Robe или Phoenix Down, X5 Y8 — Small mantle или Potion, X6 Y0 — Mage Masher или HiPotion.

Одна из самых сложных битв, требующих высокого уровня опыта (его лучше получить в случайных сражениях до вступления в эту заварушку). Желательно потренироваться хотя бы до седьмого уровня. Атака Wiegraf'a Holy Sword может убить персонажа с одного удара, а удары Monk'ов также очень сильны. Кроме того, цыпленок может лечить сам себя и окружающих. Здесь необходимо действовать



очень слаженно, наваливаясь кучей на каждого из врагов. Начните с цыпленка, который больше расположен не атаковать, а лечить себя, и тогда большой командой вы без труда с ним расправитесь. Хорошо бы использовать Steal Hearts (если возможно) на Monk'ах, что способно дать вам большое численное преимущество (надо обязательно иметь процент удачи в заклинании не меньше 50). Помните, что персонаж, зомбированный таким образом, очнется при первой же атаке, вашей или вражеской — так что следите за списком ходов (не успели ли вы что-то в товарища бросить). Далее лучники могут приниматься за дело, особенно если им знакомы слова Charge+4 или Charge+5. Так они могут вывести Wiegaf'a хода за два.

После битвы поле превращается в арену случайных сражений. Враги: Flotiballs, Goblins, Summoners, Pisco Demons, Oracles, Bull Demons, Juravis', Morbols, Monks, Panthers.

Битва 10: Fort Zeakden.

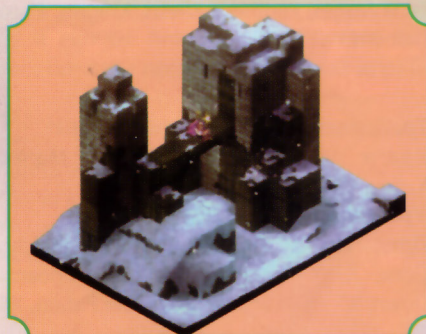
Требования: победить Albus'a.

Враги: Albus (Knight), 3 Knights, 2 Wizards.

Уровень опыта: 9.

Предметы: X3 Y3 — Bronze Shield или Potion, X2 Y10 — Chain Mail или HiPotion, X4 Y7 — Chain Vest или Antidote, X8 Y12 — Silk Robe или Eye Drop.

В этом сражении заканчивается первая часть игры, и показано первое предательство — первое из числа многих в FFT. Albus,



предатель, убивает сестру Delit'y Teta (Ну как там, с именами еще не запутались? То ли еще будет...). И, вдобавок ко всему ранит Golaros'a по просьбе старшего брата Ramza Zalbag'a. Delita радостно собирается отомстить: (Ух! Страна интриг, честное слово!)

В этом сражении ваша команда опять разбивается на два батальона. Перед сражением важно расставить войска так, чтобы они могли атаковать сразу же,

с первого АТ. Night Killer Albus'a периодически случайным образом устраивает Darkness и выдает здоровье. Он обязательно обрушится на Delit'y и ослепит его, мешая соответственно попадать по себе. Маги будут сыпать всяческими заклинаниями, причем ориентируясь не на место, где стоят герои, а прямо на них. Соответственно, постоять поближе к врагам вам не помешает. Следует сосредоточить атаки на Albus'e, и даже несмотря на то, что, скорее всего, паре членов команды это может стоить столбика здоровья, вы, в принципе, должны успеть забить его до того момента, как товарищи смогут отойти в мир иной.

>>> Часть вторая: The Manipulator and the Subservient.

Вторая часть игры начинается прямо с места окончания пролога. Ramza соглашается помогать Agrias, телохранительнице похищенной принцессы Ovelia, найти ее. Все заканчивается раскрытием небольшого заговора. В этой части игры проявляются первые кусочки зодиакальной истории.

Миссия первая: Rescuing the Princess.

Битва 11: Dorter Trade City.

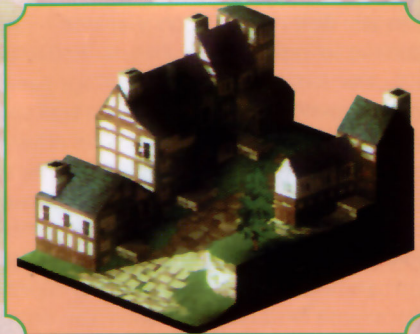
Требования: уничтожение всех противников.

Враги: 2 Thieves, 2 Archers, 2 Wizards.

Уровень опыта: 10.

Предметы: X0 Y1 — Ice Bow или Potion, X2 Y6 — Shuriken или HiPotion, X8 Y4 — Round Shield или Ether, X8 Y10 — Barbuta или Echo Grass.

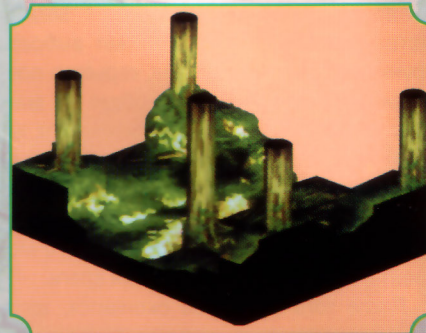
Перед битвой к вашей команде присоединятся в качестве гостей Gafgarion и Agrias, а также вся их армия в качестве полноценных членов. Такие компаньоны сильно облегчат вам задание. Gafgarion со своим мощным Night Sword и Agrais с Holy



Sword запросто повалят половину врагов. Ваша же задача — уничтожение тех, кого те двое не заметили и решили оставить вам. Перво-наперво избавьтесь от Wizard'ов. Остальные же (по сравнению с прошлыми миссиями) покажутся слабаками.

Битва 12: Araguay Woods

Требования: уничтожение всех противников или спасение цыпленка.



Враги: Black Goblin, 5 Goblins.

Уровень опыта: 11.

Предметы: X3 Y5 — Headgear или Soft, X4 Y2 — Mythril Armor или Phoenix Down, X8 Y5 — Mythril Vest или Potion, X11 Y9 — Spike Shoes или HiPotion.

Необыкновенно простая миссия дает вам выбор помогать или не помогать цыпленку. Первый выбор уменьшит Brave Points на 10 у всех персонажей на протяжении битвы. Кроме того, помощь цыпленка в дальнейшем будет полезна (а он в случае положительного исхода присоединится к вам). На протяжении битвы он, как правило, предпочитает отсиживаться в углу карты, изредка помогая вам редкими атаками. Не победить тут сложно. Противников мало, и они, за исключением черного гоблина, довольно слабы. Гоблины в этом месте больше боятся ледяных атак, так что забивать их с помощью Ice и Ice2 не представляет никаких проблем.

После окончания сражения поле боя превращается в арену случайных битв. Монстры: Goblins, Skeletons, Panthers, Ghouls, Woodmen, Archers, Ninjas.

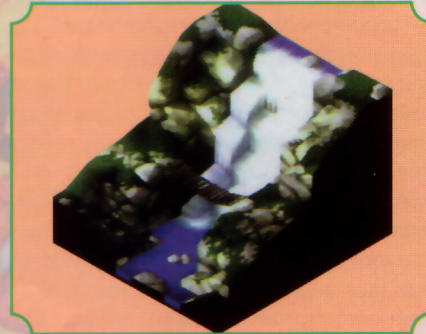
Битва 13: Zirekile Falls.

Требования: спасти принцессу Ovelia.

Враги: Dark Knight (Gafgarion), 5 Knights.

Уровень опыта: 13.

Предметы: X1 Y6 — Leather Mantle или Ether, X5 Y7 — Platina Dagger или Echo Grass, X7 Y5 — Coral Sword или Soft, X8 Y5 — Poison Rod или Phoenix Down.



Карту разрезает водопад, однако хлипкий мостик отнюдь не является единственным средством переправы. По воде снизу также можно ходить, однако скорость передвижения ограничена, а некоторые места слишком глубоки. Для начала принцесса воздействует на себя MBarrier'ом, что даст ей одновременно Haste, Shell, Protect, Regen и Refraise. Однако это не значит, что принцессе нельзя убить. Самое важное в

этой миссии — не дать врагам подобраться к ней и уничтожить. Неожиданностью становится наглое предательство Gafgarion'a, всю мощь Blood Sword'a которого теперь предстоит испытать вам. Лучшей тактикой в этом бою будет окапывание на одной стороне моста и сосредоточение сил на главном враге. Gafgarion'a обязательно надо атаковать всем вместе, иначе он просто-напросто будет успевать восстанавливать здоровье. В дальнейшем битва не представляет сложности. Рыцарей можно легко убрать, и в этом особенно помогут умения Delita.

После окончания битвы карта превращается в область для случайных поединков. Монстры: Chocobos, Pisco Demons, Skeletons, Flotiballs, Cuars, Bull Demons, Knights, Wizards, Time Mages.

Миссия вторая: The Hunt for Sanctuary.

Битва 14: Zaland Fort City.

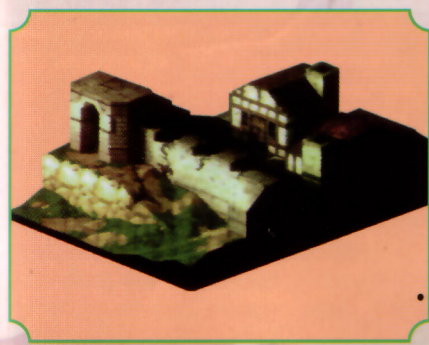
Требования: уничтожить всех противников или спасти Mustadio.

Враги: 2 Knights, 2 Archers, 2 Wizards.

Уровень опыта: 14.

Предметы: X0 Y2 — Rainbow Staff или Potion, X0 Y9 — Cypress Rod или HiPotion, X4 Y12 — Mythril Shield или Ether, X7 Y6 — Mythril Helmet или Echo Grass.

Если вы решите не спасать Mustadio, это повысит Brave Points на 5, хотя это и слегка нелогично. У Wizard'ов на этот раз в запасе имеется много огненной магии, и они не преминут ею воспользоваться, если то-



варищей не выключить пораньше из хода битвы. Все бы ничего, если бы не лучники, которые в наглую накрывают стрелами большую часть территории. Mustadio с самого начала ведет себя очень агрессивно и долго не проживет, если не дать ему в зубы Shell или Protect, а лучше и то и другое сразу. Он может слегка помочь вам, если будет использовать свою способность Arm Aim, которая должна немного погасить активность магов. После чего ваши солдаты спокойно могут довершать начатое дело, прежде всего покончив с магами. После сражения Mustadio присоединится к вашей команде на правах гостя.

Битва 15: Bariaus Hill.

Требования: уничтожить всех противников.

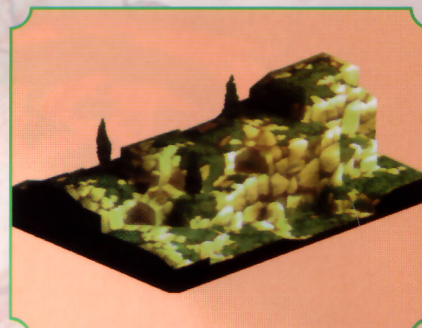
Враги: 2 Knights, 2 Summoners, 2 Archers.

Уровень опыта: 15.

Предметы: X3 Y6 — Triangle Hat или Soft, X8 Y0 — Plate Mail или Phoenix Down, X11 Y6 — Adaman Vest или Potion, X13 Y2 — Power Wrist или HiPotion.

Постарайтесь как можно быстрее приблизиться к Summoner'ам и лучникам, иначе они начнут поливать вас волнами атак стрел и элементарей. Мощнейшие заклинания Sheeva и Ifrit (они и в FF7 были неслабыми) имеют большой радиус действия и могут затронуть всю вашу команду, убив чуть ли не половину бойцов. Как и в предыдущей битве, Agraïs и Mustadio могут быть очень полезны в сражении. Постарайтесь как можно быстрее расправиться с Summoner'ами, заходя к ним с наиболее далекой от лучников стороны. Не помешает и несколько эффектных действий, направленных на изменение статуса врагов. Их не помешает немножко затормозить.

После сражения поле боя превращается в место случайных битв. Монстры: Chocobos, Bull Demons, Bombs, Archers, Summoners, Thieves, Monks, Wizards, Time Mages.



Этим сражением заканчивается вторая миссия второй части, и здесь же на месяц прерывается наш рассказ. Думаем, что все советы окажутся полезными, и вы сможете получить максимум удовольствия от этой сложной, необычной и очень интересной игры. С оставшимися же миссиями вы сможете ознакомиться через месяц на страницах нашего журнала. И пусть камни зодиака помогут вам в бою!

Продолжение следует...



NIGHTMARE CREATURES

Вот и пришло время закончить наше повествование о Адаме Кроули и его кошмарных существах. Как вы наверняка помните, в прошлый раз мы закончили прохождение на девятой главе. Соответственно, теперь следует начать с десятой...

>>> Десятая Глава: Смитфилд.

Комба Нади для уровня:

Квадрат, X, X.

Комба Игнатиуса для уровня:

Такая же, как у Нади.

Поздняя английская осень сменилась холодной зимой, и теперь для разнообразия вашему герою предстоит побегать по снегу.

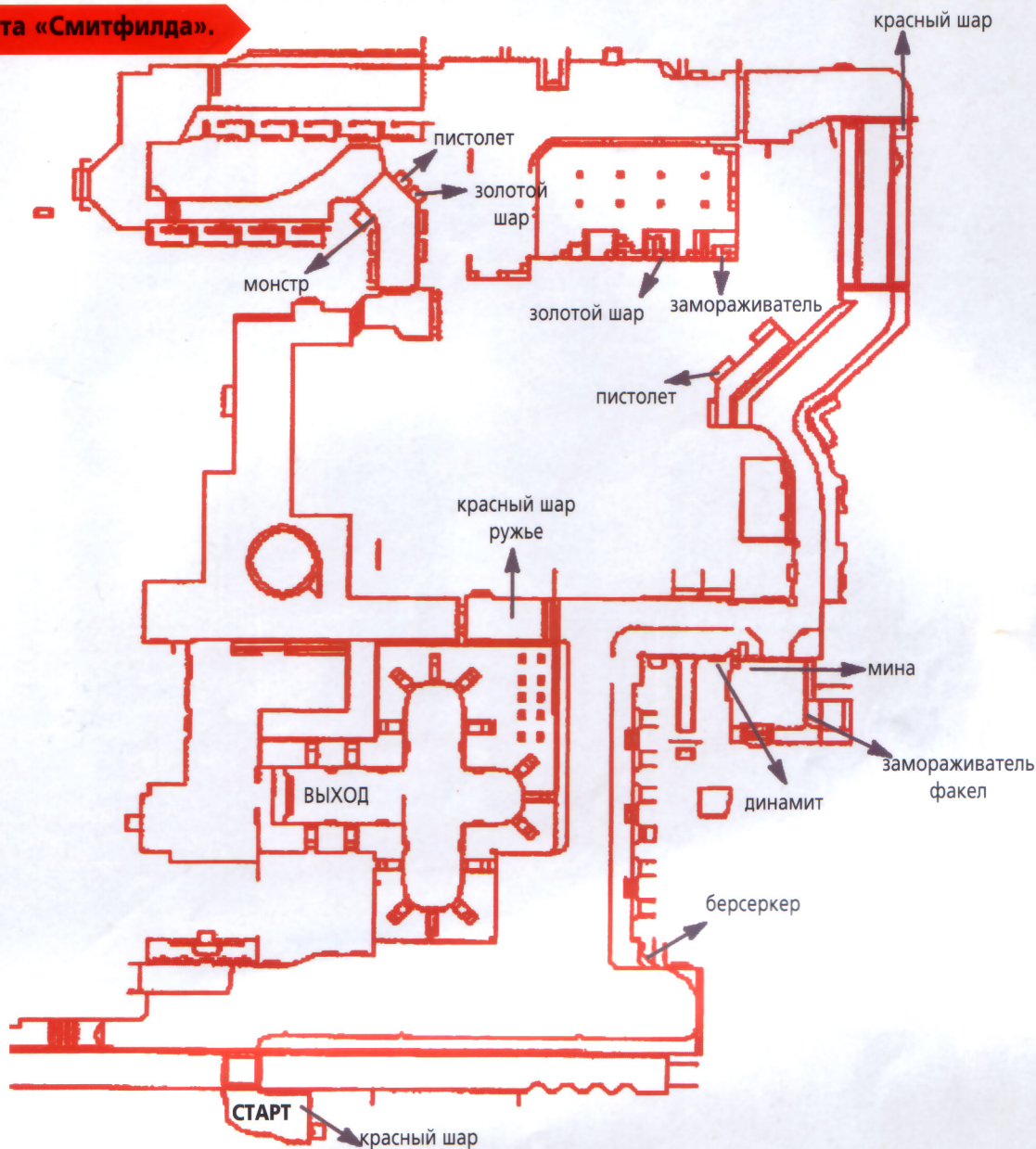
**Кровь, кровь повсюду...
Кроули побывал здесь!
Следуйте по кровавому следу.**



Сразу скажу, что тактика боев на «снежных» уровнях ничем не отличается от тактики боев на обычных. Итак, поверните направо и возьмите Красный Энергетический Шар, лежащий на барьере. Потом бегите через мост вперед. На заснеженном поле найдите кровавый след и следуйте в его направлении. Буквально через несколько мгновений появится Гарголия. Как уничтожать этот тип монстров? Во-первых, ни в коем случае нельзя стоять на месте. Попробуйте бегать вокруг Гарголии, и тогда она скорее всего должна растеряться. Во-вторых, следует помнить, что два героя все-таки различаются своими способностями, потому и способы уничтожения монстров у них должны быть разные. Так, Надя, например, может забить Гарголию с помощью самых обычных ударов. А вот Игнатиусу придется использовать для этого свое снаряжение.



Карта «Смитфилда».

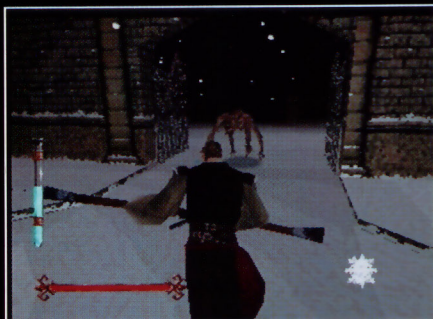


Как только вы убьете первую Гарголию, немедленно появится вторая. Кстати, этот уровень славится перенасыщенностью именно этого типа монстров. Убейте Безликого Мужика, который выйдет откуда справа, а затем и его приятеля. Разбейте окно на правой стене и возьмите Берсеркера. Бегите вдоль этой стены вперед. Из следующего окна выпрыгнет Оборотень. С ним вы

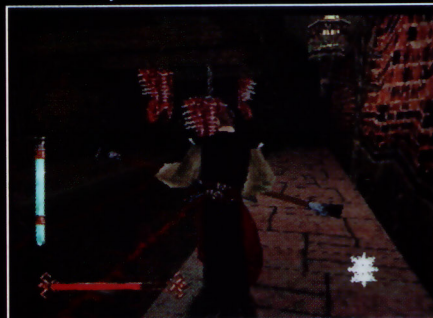
должны без проблем справиться, учитывая, что у вас усовершенствованное оружие. В конце улицы вы увидите разбитую карету. Слева от кареты около запертой калитки стоит бочка с порохом. Естественно, ее надо взорвать, для чего необходим по крайней мере один патрон. Бегите через открывшуюся калитку и в маленьком дворике внизу возьмите Красный Энергетический



Шар и Автомат. Выйдите обратно на улицу и бегите вперед. Разбейте первое окно на правой стене. Тут же, как по команде, из следующей двери выскочит Оборотень. Убейте его, затем откройте второе окно и возьмите Динамит. Заходить в здание, из которого выскочил Оборотень, не следует — путь в коридоре все равно преграждает деревянная балка.



Бегите до конца этой улицы и поверните направо. Откройте красивые, готические ворота своим фирменным ударом, но не забудьте сразу же отскочить назад: сверху упадут сосульки внушительных размеров. Когда «сосулькопад» прекратится, осторож-



но пройдите вперед. Прямо на вас выпрыгнет Безликий Мужик, которого должна постигнуть участь Оборотня. В правом ближнем углу маленького дворика на каменном возвышении вы обнаружите Мину. Возьмите ее и бегите к противоположной стене, на некое подобие веранды. Там разбейте ок-



но и возьмите Замораживатель, Пистолет и Факел. Выбегите на улицу и медленно продвигайтесь вперед. Сначала убейте Безликого Мужика, затем — Гарголию. Заходить в дом слева не советую — там все равно ничего нет. Тем более, настоящий уровень не терпит медлительности. Обратите внимание на индикатор здоровья. Вот что значит легко одеваться в морозную зиму! Бегите вперед. А вот на веранде следующего здания во втором окне вы сможете найти пистолет. Возьмите его и продолжайте свой путь.

Улица закончится псевдотупиком — кирпичной стеной, кажущейся непроницаемой. Если вы подпрыгнете, то сможете обнаружить за стеной окровавленные шкуры, аккуратно подвешенные на железных цепях. Однако при более внимательном изучении вы должны обнаружить в самом конце кирпичной стены незаметную калитку, легко открывающуюся обычным ударом. Пройдите вперед и пригото-

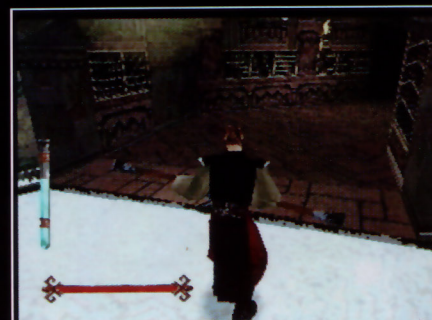


тесь к атаке двух Оборотней, притаившихся в темноте коридора. Убейте обоих. Бегите по жуткому коридору, в конце возьмите Красный Энергетический Шар, лежащий на деревянном ящике в левом углу. В правом же углу откройте дверь, открывающую путь на очередную улицу. На улице слева вы обнаружите вагонетку с бочкой пороха. Совершенно логичным действием следует считать удар по ней. Вагонетка стремительно понесется вперед по рельсам, врежется в преграду и освободит вам проход. Зайдите в здание слева и убейте Безликого Мужика. Осторожно обыщите ящики и будьте готовы к атаке двух Оборотней. Как только



они покажутся, убейте их. На ящиках в глубине комнаты вы должны обнаружить Замораживатель и Золотой Энергетический Шар. Возвратитесь на улицу и продолжайте бежать по кровавому следу. По очереди уничтожьте Гарголию, Безликого Мужика и Оборотня.

Продолжайте бежать по улице, не обращая внимания на двери по обе ее стороны. Спуститесь вниз и поверните налево, но не забудьте о сосульках, падающих откуда-то сверху. Со ступенек, ведущих наверх слетит Гарголия. Пристрелите ее и разделайтесь с Безликим Мужиком, следующим за ней. В конце пути справа окажется широкий темный коридор. Как только вы войдете туда, справа разобьется окно и оттуда эффектно выпрыгнет Безликий Мужик со своими ножами. В нише за деревянной рамой справа вы обнаружите Пистолет и Золотой Энергетический Шар, слева — Мину. Выйдите из



коридора на улицу, не забывая при этом о сосульках. Поверните направо и бегите по продолжающемуся кровавому следу. Слева за поворотом вас будет поджидать Оборотень. Убейте его и продолжайте свой путь. Из замерзшего фонтана у разбитой кареты



выскочат две морозостойкие Гарголии. Отбегите назад и расправьтесь с ними, соблюдая железную очередность: сначала одну, потом другую.

Поднимитесь по ступенькам и убейте еще одну Гарголию с Безликим Мужиком. Чуть дальше придется прикончить еще од-



ного Безликого Мужика. Бегите вперед, поверните налево. Ударьте по железным воротам и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Одиннадцатая: Снежный Человек.

Вот мы и добрались до второго босса в игре. Мне Снежный Человек не понравился. Большой, сильный, необыкновенно здоровый — его очень непросто уничтожить. Абсолютное отсутствие каких бы то ни бы-



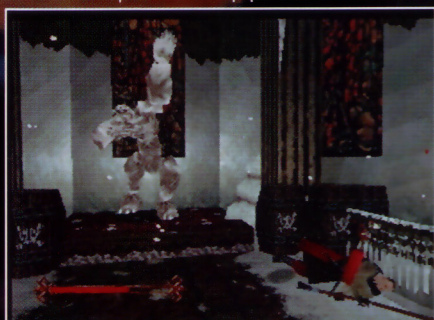


ло признаков интеллекта у этого босса компенсировано скоростью его реакции и необычным характером атаки. Снежный Человек будет бросать в вас снежки, каждый из которых весит центнер. А парень он достаточно меткий.

Однако у каждой проблемы есть свое решение. На этом уровне оно кроется в диспо-



кации различных предметов. Обратите внимание на разложенные в нишах Динамиты и Красные Энергетические Шары. Их, соответственно, следует собирать. Но как? В самом начале постарайтесь стать боком к боссу и бегайте от ниши к нише, собирая предметы. Вы должны научиться очень быстро разворачиваться и перемещаться. Крайне желательно прыгать боком — это наиболее простой и эффективный способ



передвижения на этом уровне.

Опасайтесь снежков босса — это не пустые слова. Стоит вам лишь один раз не увернуться от попадания, можете считать, что одна жизнь у вас пропала. Вы просто-напросто не успеете встать и отскочить от следующего снежка. Так, маленькими шаг-



ками, собирая все полезные предметы, до которых только можно дотянуться, подбирайтесь поближе к Снежному Человеку. Учтите, что чем ближе вы к нему подойдете, тем сложнее будет уворачиваться от его попаданий. Тем не менее, подойдя на достаточно близкое расстояние, закидывайте босса динамитом. Рядом взорвутся бочки



— следите, чтобы не задело вас. На Снежного Человека посыплются сосульки, и только тогда он несколько умиротворит свой пыл. Не переставайте кидать динамит до тех пор, пока он не умрет. По идее, Динамита должно хватить и даже остаться несколько единиц после успешного сражения.

После того как босс умрет, вы закончите этот уровень.

Сохранитесь и продолжайте.



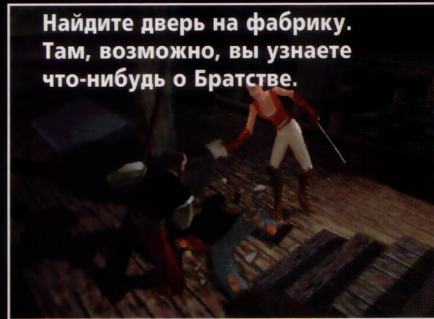
>>> Глава Двенадцатая: Канал Регентов.

Комба Игнатиуса для уровня:

Х, Квадрат, Треугольник

Уровень начинается, как обычно, очень жизнерадостно и оригинально. Прямо перед носом вашего героя окажется стена ящиков, преграждающая дальнейший путь. Не стоит бить по ящикам ногами и тем более использовать какие-либо предметы — просто развернитесь в другую сторону. Тогда впереди вы увидите две вещи: одну приятную, другую неприятную. Иначе говоря, на барьере, огораживающем канал, лежит Красный Энергетический Шар, а за барьером плавает Монстр из Темзы. Сначала разберитесь с последним, затем берите

Найдите дверь на фабрику.
Там, возможно, вы узнаете
что-нибудь о Братстве.



то, без чего в дальнейшем придется очень туго. Посмотрите направо и заметьте и обратите внимание на далекую платформу впереди. Там должны открыться ворота, после того как вы найдете соответствующий рычаг.

Бегите вперед к бочкам, затем поверните направо. Пробежите чуть вперед по мостику



и тут же поверните направо, чтобы пристрелить очередного Монстра из Темзы. Затем продолжайте свой путь. Буквально через несколько шагов вновь покажется поворот направо. Вновь поверните, чтобы уничтожить еще одно водное чудовище. Перепрыгнуть через сломанный мост не сложно.

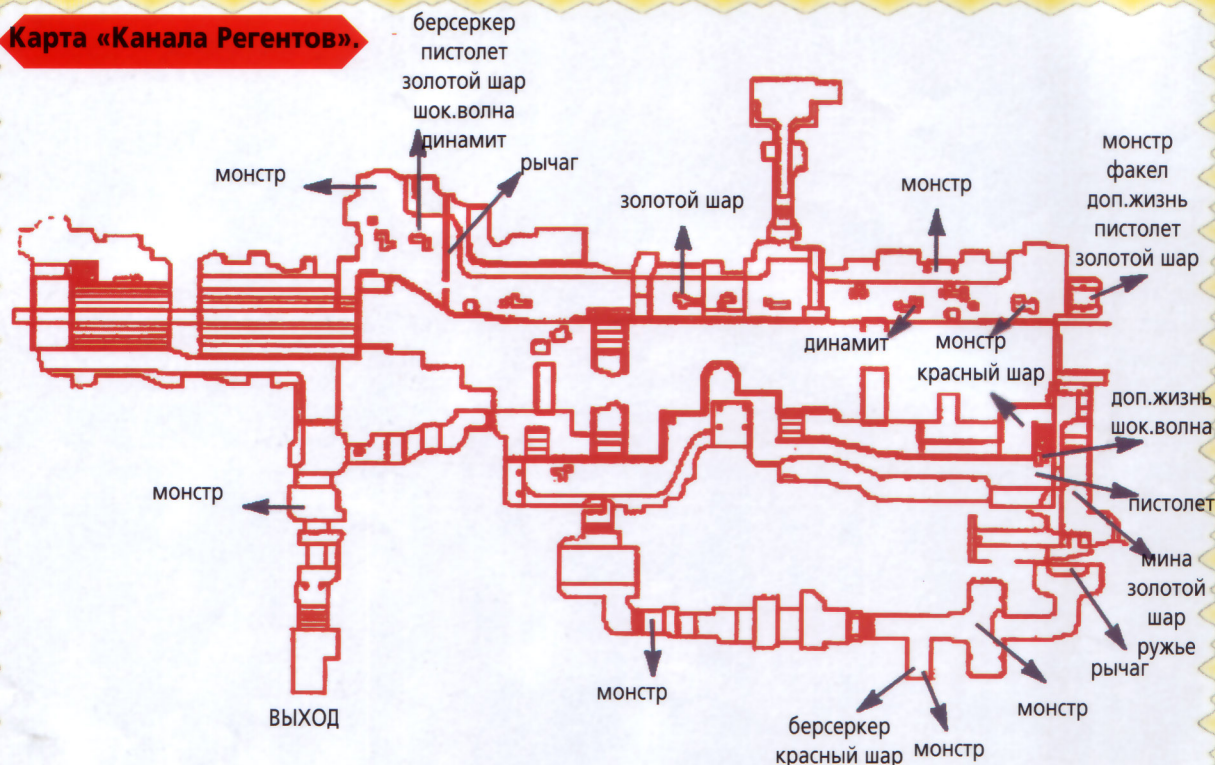
На другой стороне поднимитесь по ступенькам, где вас будет ждать Докер. Постарайтесь уничтожить его так, чтобы не слы-



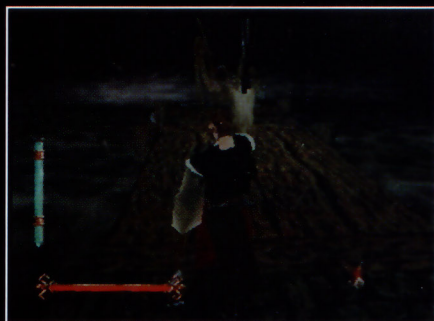
ком далеко загнать его. Кроме того, следите, чтобы он не столкнул вас в воду. Поднявшись по ступенькам, поверните налево. Там вы впервые за всю игру познакомитесь с хвостатым, зубастым монстром, которого следует уничтожать до того, как он начнет атаковать вас. Разобравшись с Крысой, ждите Докера, который не замедлит проломить стену и выскочить во всем своем великолепии. Убейте его, разбейте окно и собирайте «урожай», состоящий на этот раз из Пистолета (в окне), а также Золотого Энергетического Шара, Пулемета и Мины (в убежище Докера).

За железной решеткой вы можете разглядеть еще одну комнату, в которой, кстати, запрятано немалое количество разноразличных предметов.

Карта «Канала Регентов».



Нужно найти рычаг, чтобы открыть ворота. Для начала вернитесь к тому месту, где Докер пытался сбросить на вас бочки. Прежде чем идти дальше, не забудьте взять Золотой Энергетический Шар из ящика и продолжайте идти вперед вдоль левой стены. Убейте двух Крыс впереди и найдите проход, откуда они выскочили. Пока не проходите туда, но все время держитесь левой стены. Не переходите мост, который вам встретится, пройдите вверх по ступенькам



и убейте Докера. Возьмите предмет, который он оставит после себя. После этого вернитесь к крысиному проходу и зайдите туда. В помещении вас будет ждать целых три Докера. Тактика тут достаточно простая, но реализовать ее сравнительно сложно. Просто постарайтесь сделать так, чтобы они выстроились в очередь, друг за дружкой. Тогда вам будет легче расправляться с ними. После трех Докеров должны остаться предметы. Затем поверните в проход направо, чтобы взять там Красный Энергетический Шар и Берсеркер. Выйдите



из этого маленького коридора и поверните направо. Будьте готовы к внезапной атаке крысы, которая быстро выбежит из темноты. После ее смерти заберите предметы, которые она оставит.

Затем бегите в открывшийся поход, следуя потоку воды. Ударьте по рычагу. Откроются железные ворота в самом начале уровня. Бегите назад, нигде не останавливаясь. Оказавшись на платформе, о которой я говорил раньше, перепрыгните через маленькую каменную стену в помещение. Возьмите Дополнительную Жизнь и Взрыв-



ную Волну, затем выходите из помещения и бегите до второго мостика направо. Перепрыгните через небольшой канал на другую сторону сломанного моста. Перепрыгнув, поверните направо — последует стремительная атака Докера, и если вы не примете надлежащих мер, все закончится очень плачевно. Так, например, он может запросто столкнуть вас в воду. Или забить самым примитивным способом, воспользовавшись неожиданностью. Разбейте тут дере-



вянные ящики, в которых обнаружится Динамит. Продолжайте идти направо через ящики. Впереди вас будет ждать Монстр из Темзы. Пристрелите его и продолжайте свой путь (напомню, что у вас всегда должно оставаться не меньше одного патрона в запасе: вступать в контактный бой с щупальцами — дело многотрудное, долгое и небезопасное, а дистанционное оружие всегда забронировано за Монстрами из Темзы. Убив чудовище, продолжайте идти через ящики. Неизвестно откуда выпрыгнет Крыса — постарайтесь предварительно



отойти подальше от воды, так как существует достаточно большая опасность того, что ваш герой может в бою свалиться с берега. Справа у двух ламп вы обнаружите две взрывающиеся бочки. Стрельните по ним — и взрыв проломит дыру в стене.

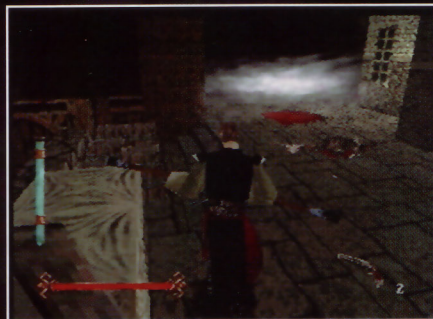
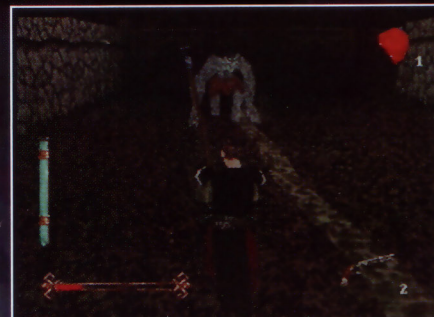
Пройдите через дыру в комнату и убейте Крысу, охраняющую сокровища. Никаких



особенных проблем при ее уничтожении возникнуть не должно: тесное помещение — очко в вашу пользу. Прежде всего заберите предмет, который оставит Крыса, затем возьмите с полки два Золотых Энергетических Шара, справа вы должны найти Факел, Дополнительную Жизнь и Пистолет, хранящиеся в деревянных ящиках.



Выйдите из комнаты и идите налево. Разбейте другие деревянные ящики и возьмите оттуда Автомат. Снаружи идите, держась правой стены, вперед. Не обращайте внимания на деревянные ящики и продолжайте свой путь. Не останавливайтесь до тех пор, пока из-за неразбитых ящиков с предметами не выскочит Крыса. Убейте ее, затем расправьтесь с двумя ее товарками, ко-



торые не замедлят показаться. Потом разбейте ящики и возьмите Золотой Энергетический Шар. Продолжайте идти вперед, так чтобы стена была у вас справа, а река слева.

Чуть дальше из проломившейся стены выскочит Докер. Убейте его и бегите по мосту вперед. Там придется расправиться с еще одним Докером, охраняющим рычаг.



Посмотрите через ворота. Видите Докера, окруженного бочками с порохом? Это большой минус в его пользу, а все, что минус в пользу Докера — плюс в пользу вашего героя. Не забудьте ударить по рычагу.

Пройдите через ворота и стрельните по бочкам. Когда цепная реакция закончится, уничтожьте мерзопакостную Крысу, кото-



рая находится, кстати, где-то очень близко по отношению к вам. После этого войдите внутрь и заберите из ящиков следующее: Берсеркер, Пистолет, Золотой Энергетический Шар, Взрывную Волну и Динамит. Если вы чего-то не досчитались значит, один или несколько ящиков еще не разбиты.

Ну, а теперь самое время спуститься на дно канала, который вы осушили, ударив по



рычагу. Пробежите под первым мостом, не пробегая под вторым, обратите внимание на Докера наверху. Поверните направо и убейте Докера. Затем разбейте ящики, чтобы достать Красный Энергетический Шар. Поднимитесь по ступенькам. Поверните налево и убейте флегматичную Крысу. Потом придется убить еще одного Докера.

Бегите по левому проходу. Убейте Крысу еще до того, как она попытается атаковать вас. Чуть дальше вас поджидает еще один отряд, состоящий опять-таки из Докера и Крысы. Как только вы их уничтожите, прямо на трупы убитых вами монстров выпрыгнет еще одна Крыса. Идите по проходу дальше и убейте еще двух Крыс, которые тоже откуда-то свалятся. Дойдите до конца прохода и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Тринадцатая: Лондонский Зоопарк.

Комба Игнатиуса для уровня:

Квадрат, Квадрат, Квадрат, X

Комба Нади для уровня:

X, X, Стрелка Вниз + Квадрат

Вот и еще одно местечко Туманного Альбиона, в котором вам доведется побывать. И жуткое это местечко, скажу я вам. Прже-

Дойдите до музея, расположенного в дальнем конце Лондонского Зоопарка.

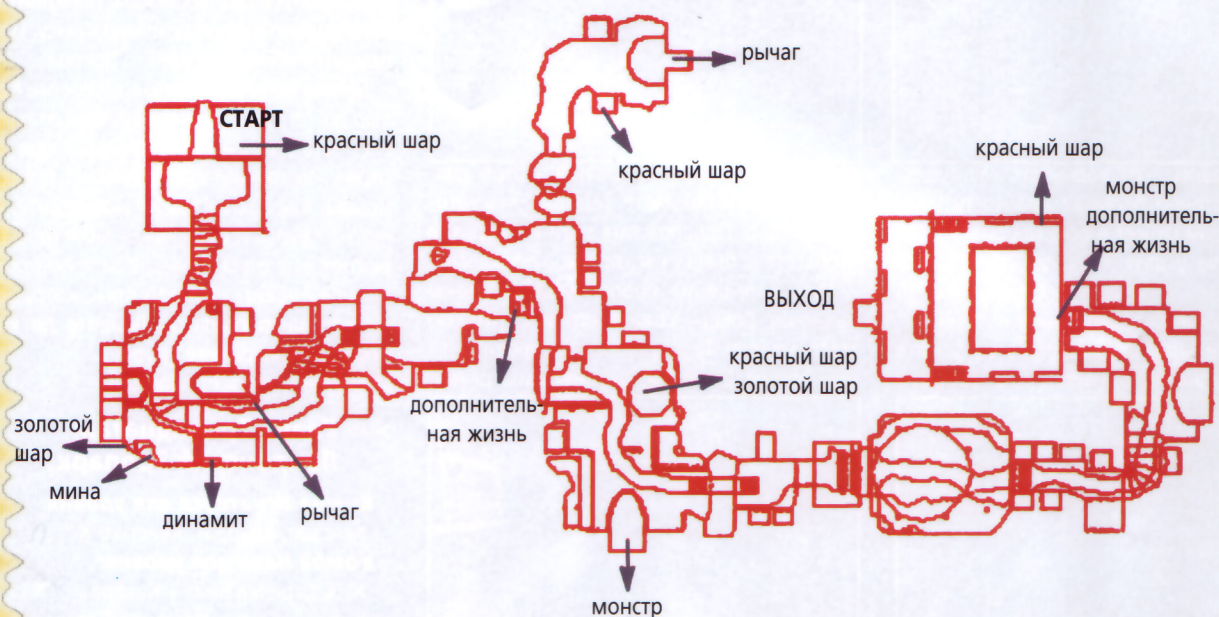


де чем пройти в ворота, бегите налево и у ограды возьмите Красный Энергетический Шар. Затем пройдите прямо в зоопарк. Ну вот, что я говорил! Ворота сразу же наглухо закрываются, лишая вас возможности отступить. Что же, теперь путь только вперед. Кстати, странный деревянный домик слева от дороги — это вовсе не касса. Там на са-



мом деле сидит Двойной Зомби. Как он там помещался, даже представить не могу, тем не менее, убить его стоит, и чем быстрее, тем лучше. Пройдите через главный вход в Лондонский Зоопарк в виде большого каменного здания. Пройдя его насквозь, поверните налево и стрельните по бочкам с порохом.

Карта «Лондонского зоопарка».



Продолжайте идти вперед по каменной дорожке. Однако далеко вам пройти не удастся — Двойной Зомби проломит стену справа и атакует вашего героя. Убейте его и захватите предметы, которые останутся после его смерти.

Еще одно небольшое лирическое отступление, касающееся главной особенности этого уровня. Дело в том, что Двойные Зомби в Лондонском Зоопарке предпочитают действовать сообща со Смертоносными Духами, а это, надо сказать, очень опасное сочетание. Существует несколько способов



Смертоносный Дух. (Как ни странно, третий способ не менее эффективен, чем первые два, но все же злоупотреблять им не следует).

Итак, уничтожив Двойного Зомби и забрав его предмет, убейте и Смертоносный Дух, который вылетит из темноты. Пройдите в образовавшуюся в стене дыру, из которой выпрыгнул Зомби, и возьмите Мину, находящуюся прямо в самом начале коридора. Выбегите наружу и продолжайте идти по каменной дорожке.

Впереди покажется очередной Двойной Зомби. Убейте его. Развернитесь и обрати-



те свое внимание на рычаг на правом столбе. Ударьте по рычагу, и тогда поднимутся ворота, освободив дальнейший проход. Бегите по мосту через небольшой ручеек и убейте появившийся Смертоносный Дух, который будет поджидать вас на другом берегу. Кстати, молния, которая бьет в этот же момент по дереву и разбивает его пополам, никакого смыслового значения не несет, поэтому заниматься разгадкой странного явления не стоит. Проход впереди окажется заваленным внушительного вида камнями, которые ваш герой ни за что не

сдвинет с места. Поэтому придется идти в большую клетку, расположенную слева. Увы, клетка оказывается занятой сразу двумя монстрами, поэтому для начала придется расправиться с двумя ее хозяевами. Убейте Паука, перепрыгните через небольшой ручеек, в котором можно запросто утонуть, и прикончите его сокамерника — Двойного Зомби.



В прошлый раз мы уже много говорили о технике прыжка, но, боюсь, придется повториться еще раз. Помните, что как только





вы сделали прыжок, следует тут же убрать пальцы с кнопок. Иначе можно запросто приземлиться вовсе не туда, куда вам было нужно, и даже погибнуть. Перед тем как прыгать, оцените расстояние, которое нужно преодолеть, и выберите кратчайшее.

На другой стороне расправьтесь с двумя Пауками, которые выберутся из своих клеток, и бегите в пещеру, затянутую зеленой, неприятной на вид паутиной. Там, где паутина, всегда есть пауки. Так оно и есть. Как доблестные десантники, они спрыгнут откуда-то с потолка и немедленно атакуют. Уничтожив их, пройдите вперед и ударьте по рычагу. Возвращаясь назад, захватите Красный Энергетический Шар у левой стены. Выйдите из пещеры.



Незамедлительно вылетит Смертоносный Дух и начнет атаковать. Попробуйте пристрелить его, если есть лишние патроны, если нет, расправьтесь с ним традиционным способом. Посмотрите направо и обратите внимание на Дополнительную Жизнь и Взрывную Волну, лежащие в запертой клетке. Но не спешите бежать туда. Маленький ручеек, разделяющий вас и клетку, очень легко пропустить, а также в нем легко утонуть. Перепрыгните его и одним ударом сломайте решетку. Заберите Дополнительную Жизнь и Взрывную Волну, аккуратно прыгните обратно и продолжайте свой путь.

Впереди вы должны обнаружить поднятые ворота (если они опущены, значит, вы не ударили по рычагу в пещере пауков — вернитесь и ударьте). Пройдите через них.



Справа со стены спрыгнет Паук. Убейте его с большой осторожностью: старайтесь не прижимать его к стене — вдоль нее тянется узкая полоска воды, в которой опять-таки можно утонуть. Поверните назад и посмотрите, как молния ударит еще одно дерево слева. Туда и идите. У противоположной стены вы должны найти Красный Энергетический Шар, возьмите его и продолжайте путь. (На бочки, стоящие у ворот, не следует обращать внимания — это всего лишь обычная декорация, не имеющая функционального значения на уровне.) Пройдите по дорожке вперед к сваленному дереву. Слева от вас за забором на нише каменного столба находятся Золотой и Красный Энергетические Шары. Однако прежде чем пытаться достать их, расправьтесь со Смертоносным Духом и Двойным Зомби одним из вышеуказанных способов.

Достать Золотой и Красный Энергетические Шары очень не просто. И даже опасно, потому что столб за забором окружен водой, а площадка, на которую следует запрыгнуть, представляет собой весьма маленькую территорию. Все надо очень тщательно взвесить и найти минимальное расстояние до искомой цели. Запрыгнув на ма-



ленькую площадку и забрав предметы, не забудьте вернуться назад.

Далее идите вперед к мосту. Зайдя на мост, остановитесь и подождите, пока из-за левого угла не выйдет Двойной Зомби. Не беспокойтесь и ждите его на мосту. В двух случаях из трех тупой монстр свалится прямо в воду. Идите вперед, спуститесь вниз по ступенькам. Как красиво! Фонтан, окруженный зеленой травкой и тропическими деревьями... Разве можно пройти мимо просто так. Нет, нельзя, тем более, что откуда-то с неба с противным звуком свалится Смертоносный Дух и Двойной Зомби. Здесь их, кстати убить довольно-таки сложно. Советую отбежать назад и дожидаться их в узкой арке, где они не смогут атаковать вдвоем. Убейте их этим способом, затем продолжайте идти вперед. Поднявшись по ступенькам, вы увидите несколько бочек с порохом. Стрельните по ним и, не мешкая, отскочите назад, иначе вы можете повредить здоровье своему герою. Из клетки в это же время должен выскочить Двойной Зомби, мгновение спустя покажется Смертоносный Дух. Уничтожив их, продолжайте идти вдоль клеток. Впереди вы увидите еще несколько бочек с порохом. Точно таким же способом, как и раньше взорвите их.

Впереди вы увидите двух Пауков, сидящих в клетках. Как только вы приблизитесь к клеткам, Пауки сломают решетку и атакуют вашего героя. Вовремя отскочите назад и воспользуйтесь Автоматом. Поверните налево и бегите по лестнице вверх, в здание.

Адам Кроули все еще убегает от вас. Кажется, он будет убегать до самого конца игры. Тем не менее, поверните налево и убейте Двойного Зомби, чтобы забрать у того Дополнительную Жизнь. Пока не поднимайтесь по лестнице, здесь есть еще, что можно захватить с собой. Бегите к правой стене комнаты, где под стеклянным колпаком вы найдете Красный Энергетический Шар. Разбейте стекло, возьмите предмет и только после этого поднимайтесь наверх. По пути убейте двух Двойных Зомби, которые бродят вдоль правой стены. Если вы хотите хорошенько повеселиться, то подойдите к скелету динозавра в центре комнаты и нанесите ему сокрушительный удар, только не забудьте отпрыгнуть назад, а не то можно запросто лишиться части своего здоровья. Огромная махина рассыплется всеми своими косточками, и больше в этой комнате ничто не может вас удержать. Поднимайтесь наверх по лестнице, расположенной справа. Поверните налево. Разбейте стеклянный колпак и возьмите Пистолет. После этого бегите в единственно возможном направлении и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Четырнадцатая: Св.Мерилибон.

Комба Нади для уровня:

Х, Квадрат, Стрелка Вверх + Квадрат + Х.

Комба Игнатиуса для уровня:

Х, Треугольник, О

Уровень короткий и прямой, но тем не менее очень сложный. Наверное, потому что слишком велика концентрация противников...

Начинается все очень неопределенно — впереди большая туманная территория, на

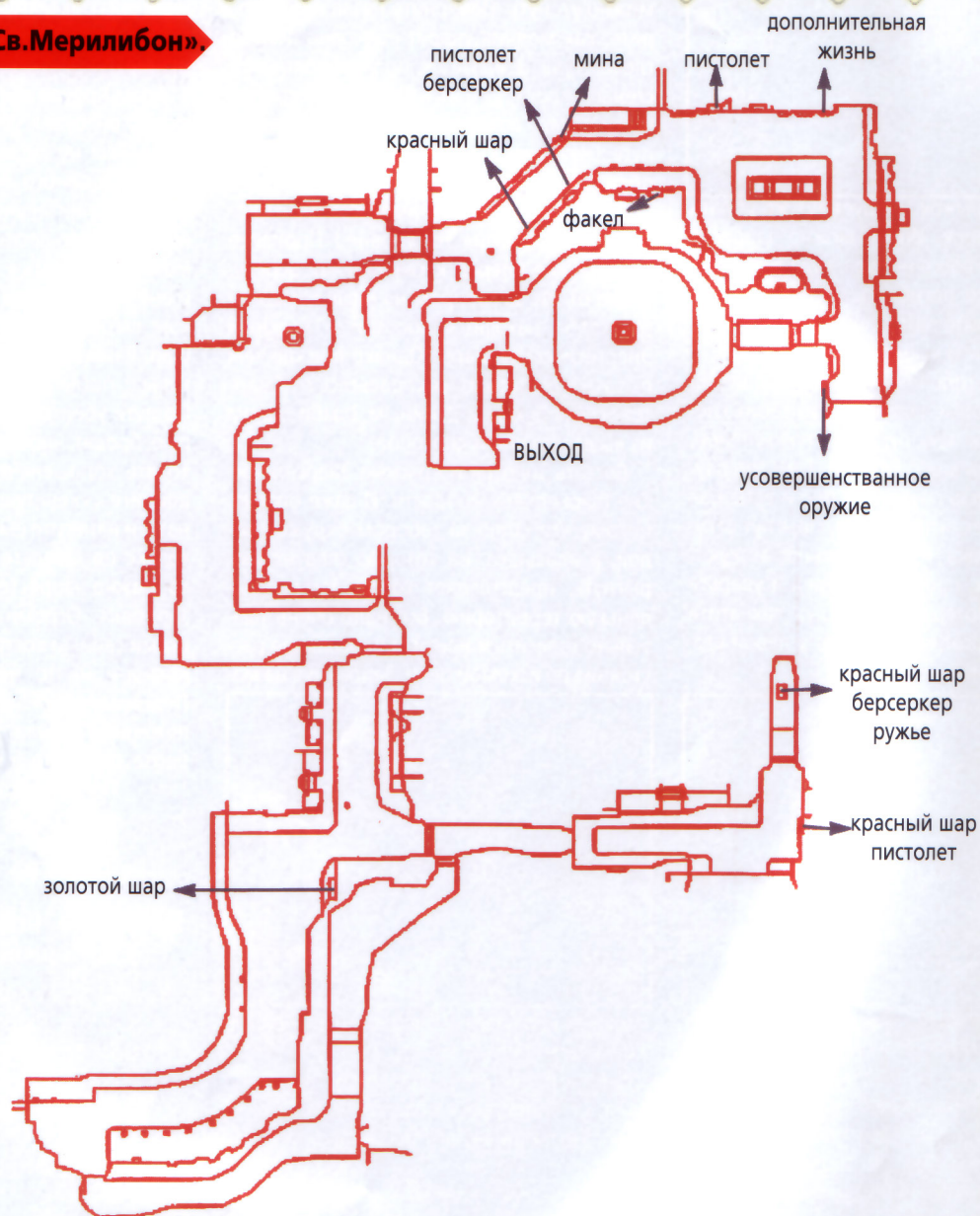
Через внутренний двор проходит путь бегства Адама Кроули



которой неизвестно, что вас ждет. Покончите с неопределенностью повернув назад. Перепрыгните через ручей, разбейте ящики на той стороне и возьмите Красный Энергетический Шар, Автомат и Берсеркер.

Кстати, несколько слов о вооружении. На этом уровне очень важно, чтобы вы оставили хотя бы один патрон или Берсеркер. Дело в том, что в конце вам пред-

Карта «Св.Мерилибон».



стоит встретиться сразу с тремя Гарголиями сразу. Просто так справиться с ними невозможно. Поэтому советуем сберечь для этого боя хоть что-то.

Прыгните назад и вернитесь на стартовую позицию. Слева разбейте окно и возьмите Красный Энергетический Шар и Пистолет. Затем убейте Докера и Безликого Мужика, слоняющихся где-то на этой площади. Бегите в конец улицы и стреляйте по бочке с порохом. Взрыв откроет проход в стене. Идите прямо в проход. По кирпичному тоннелю идите очень осторожно — падающие камни могут здорово подпортить здоровье вашему герою, а этого на данном уровне допустить никак нельзя. Дальше вы увидите множество

бочек и Докера в центре. Стрельните по бочкам. Какой здоровый Докер! Остался жив...Забейте его обычными средствами и идите дальше. Впереди вас будет ждать Безликий Мужик. Убейте его. Если хотите посмотрите в окошко, выпрыгнуть оттуда почему-то нельзя, хотя и кажется, что можно. Продолжайте свой путь по кирпичному тоннелю. Помните, что в конце пути вас ожидает еще один обвал, который может приблизить смерть вашего героя на самое минимальное расстояние. Не успеете вы выйти из тоннеля, как на вас нападет Докер.

На улице не стоит осматривать разбитую карету и обыскивать каждое окно — бегите вперед, пока не встретите двух Безликих

Мужиков. Как только оба окажутся лежащими на дороге, выпрыгнет третий Мужик, который просто не может не разделить судьбу своих товарищей. На ящиках справа вы должны найти Золотой Энергетический Шар, возьмите его и приготовьтесь к молниеносной атаке Докера. Уничтожив его, осмотритесь. Вы находитесь на полностью закрытой площади, есть лишь путь назад. Но не стоит возвращаться. Лучше осторожно подойдите к железной двери и тут же отскочите от нее. Вылезет еще один огромный Докер. Убейте его и идите вперед по проходу..

Бах!.. Карета пульей проскочила прямо перед вашим носом и с оглушительным треском врезалась в стену. Да, вот и еще



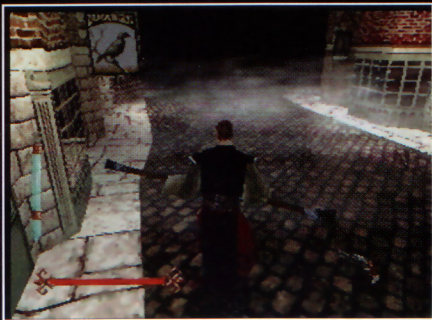
один изобретательный Докер, которого нужно наказать соответственно его шутке. Будьте крайне аккуратны, сражаясь с ним. Постарайтесь прикончить его поскорее, не уходя слишком далеко от начального места атаки, поскольку поблизости бродит пара Безликих Мужиков. Если они примкнут к еще не забитому Докеру, у вас будут крупные неприятности. Расправившись с очередной порцией врагов, идите дальше по извилистой улице.



За красивой двойной аркой вас будет поджидать очередной Докер. Но, представьте себе, он не одинок в своих попытках убить вас с этого света. Видите маленькую изящную статуэтку на каменном постаменте? Это не статуэтка, а Гарголия, которая рано или поздно слетит с постамента и



начнет атаковать вас. Как следует действовать? Просто-напросто отойдите на некоторое расстояние, не обращая на себя внимание Гарголии, и дождитесь товарища Докера. Без проблем разделавшись с ним, идите дальше. И потом при желании можно расправиться с Гарголией.



Из прохода выскочит Безликий Мужик и Гарголия. Постарайтесь сделать так, чтобы они выстроились в очередь. Тогда вы сможете расправиться с ними без особых проблем. Если не получится, не забывайте лечиться Золотыми Энергетическими Шарами. Пройдите вперед, поверните направо и бегите к мосту. На мосту остановитесь и дождитесь появления Докера. Уничтожив его, не радуйтесь раньше времени. На площади за аркой вас нетерпеливо поджидают



Гарголия и Безликий Мужик. Если у вас есть лишний патрон для автомата, то это самый удобный случай, чтобы им воспользоваться. Ну, а если нет... Надо было быть бережливее... На всякий случай еще раз повторю, что Гарголий проще всего уничтожать, когда они прижаты к стене.



Справа в тупике вы ничего не найдете. Зато вдоль правой стены основной улицы можно собрать множество полезных предметов. В первом окне вы обнаружите Красный Энергетический Шар и Берсеркер, во втором Пистолет. А слева в одном из окон лежит Мина. Не успеете вы забрать все это,



как на вас сверху вылетит Гарголия... После ее смерти продолжайте идти по улице и убейте еще одну Гарголию. В то же время не забудьте взять Факел в окне правого дома и Дополнительную Жизнь в окне левого. В центре улицы из какой-то пристройки выскочит Докер, одновременно впереди покажутся три Безликих Мужика. Тактика здесь может быть разная, но предпочтительнее все-таки сначала забить Докера, а потом заняться Мужиками. Идите направо и бегите до самого конца улицы. Там лежит усовершенствованное оружие, которое сейчас вам будет необходимо, как никогда. Пройдите через проход мимо решетчатой ограды, откройте дверь и... приготовьтесь к худшему! Действительно, справиться с тремя Гарголиями очень сложно. Все что я могу порекомендовать — это различные комбинации оружия, ударов и т.д. Бегите по всему дворику, останавливаясь только для того, чтобы бросить очередную пакость или пару раз ударить одну из Гарголий. Длинная серия ударов не будет успешно завершена — это совершенно точно. Пробуйте, экспериментируйте, не забывайте лечиться, и тогда, быть может, бой закончится в вашу пользу. После того как все три Гарголии будут уничтожены, одна из дверей во дворике откроется. Бегите вперед и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Пятнадцатая: Блумсбери.

Комба Нади для уровня:

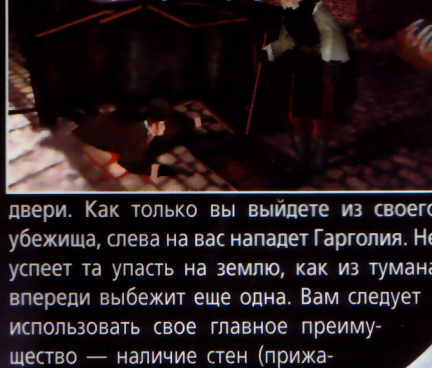
Квадрат, X, X, X

Комба Игнатиуса для уровня:

X, Квадрат, X, Квадрат

Для начала обернитесь назад и возьмите Красный Энергетический Шар, лежащий у

Кэбмен рассказал о сумасшедшем, которого он подвозил до Блумсбери. Может он был там, в лаборатории Кроули?



двери. Как только вы выйдете из своего убежища, слева на вас нападет Гарголия. Не успеет та упасть на землю, как из тумана впереди выбежит еще одна. Вам следует использовать свое главное преимущество — наличие стен (прижа-



тые к ним, Гарголии, как правило, очень уязвимы). Если с первой разделаться было довольно легко, загнав ее в левый угол, то со второй придется расправиться где-то в области колонн, которые также прекрасно подходят для уничтожения этих монстров.

Несколько отвлеченных слов по поводу данного уровня. Собственно, кто сказал



вам, что нужно сражаться исключительно с каждым монстром? Их много — вы один. Тем более сложно перебить всех на этом уровне. Вы, наверное, и сами не раз пробежали мимо ожившего зомби, не желая тратить время на окончательное его уничтожение. На этом уровне для тех, кто предпочитает действию результат, наилучшей тактикой является игнорирование большинства врагов. Правда, при этом приходится достаточно быстро передвигаться, не размышляя подолгу о том, куда бежать — на-



лево или направо. Тогда не останется времени даже на то, чтобы обыскать ящики и окна в поисках полезных предметов. Разумеется, что те предметы, которые монстры отдают после смерти, в данном случае вам не достанутся.

Пройдите через арки и идите вперед по темной улице. Окна слева от вас бьются, но ничего интересного там не лежит. Точнее, вообще ничего не лежит. Продолжайте бежать вперед, но будьте внимательны — одна из статуй слева внезапно оживет и атакует вас. Сие суть не что иное, как мерзкие повадки Гарголий. Прижмите ее к решетке и убейте. Буквально через несколько ша-



гов дальше по улице из тумана выбежит еще одна Гарголия — справиться с ней несколько сложнее, поскольку за ее спиной никаких стен нет. Постарайтесь подбежать к ней сбоку и использовать для ее уничтожения левую стену. При изобилии вооружения можно воспользоваться дистанционными средствами поражения.

После того как Гарголия окажется мертва, бегите вперед до упора. Вы должны заметить подозрительно выступающее окно, через которое просвечиваются какие-то предметы. Разбейте его и возьмите Золотой Энергетический Шар и Пистолет. Заверните налево и продолжайте свой путь вперед. Окна ни справа, ни слева обыскивать не надо, бесплодно стучать ногами по дверям также не советую — не поможет, только потеряете время и бдительность. А бдительность необходима — буквально через де-



сятков шагов снова появится Гарголия. Попробуйте отбежать назад и использовать тот небольшой поворот у выступающего окна для ее уничтожения. Пройдя вперед, справа вы должны обнаружить нишу, которую охраняла последняя Гарголия. Возьмите оттуда Автомат, пройдите вперед, поверните направо.

Несколько слов об Автоматах на уровне. Очень важно, чтобы к концу уровня у вас оставался хотя бы один Автомат (а лучше несколько) и в придачу к нему Замораживатель. От выполнения этого маленького условия зависит удачное окончание этого уровня, поэтому советую не пренебрегать этим советом.



Кстати, окно слева от вас под развевающейся на ветру вывеской с изображением какого-то средневекового монстра бьется, но там ничего нет.

До конца этого переулочка вам не встретится ни одного врага. Дойдите до конца и поверните направо. Признаться, в этом месте я вздрогнул. Нет, конечно, я слышал о



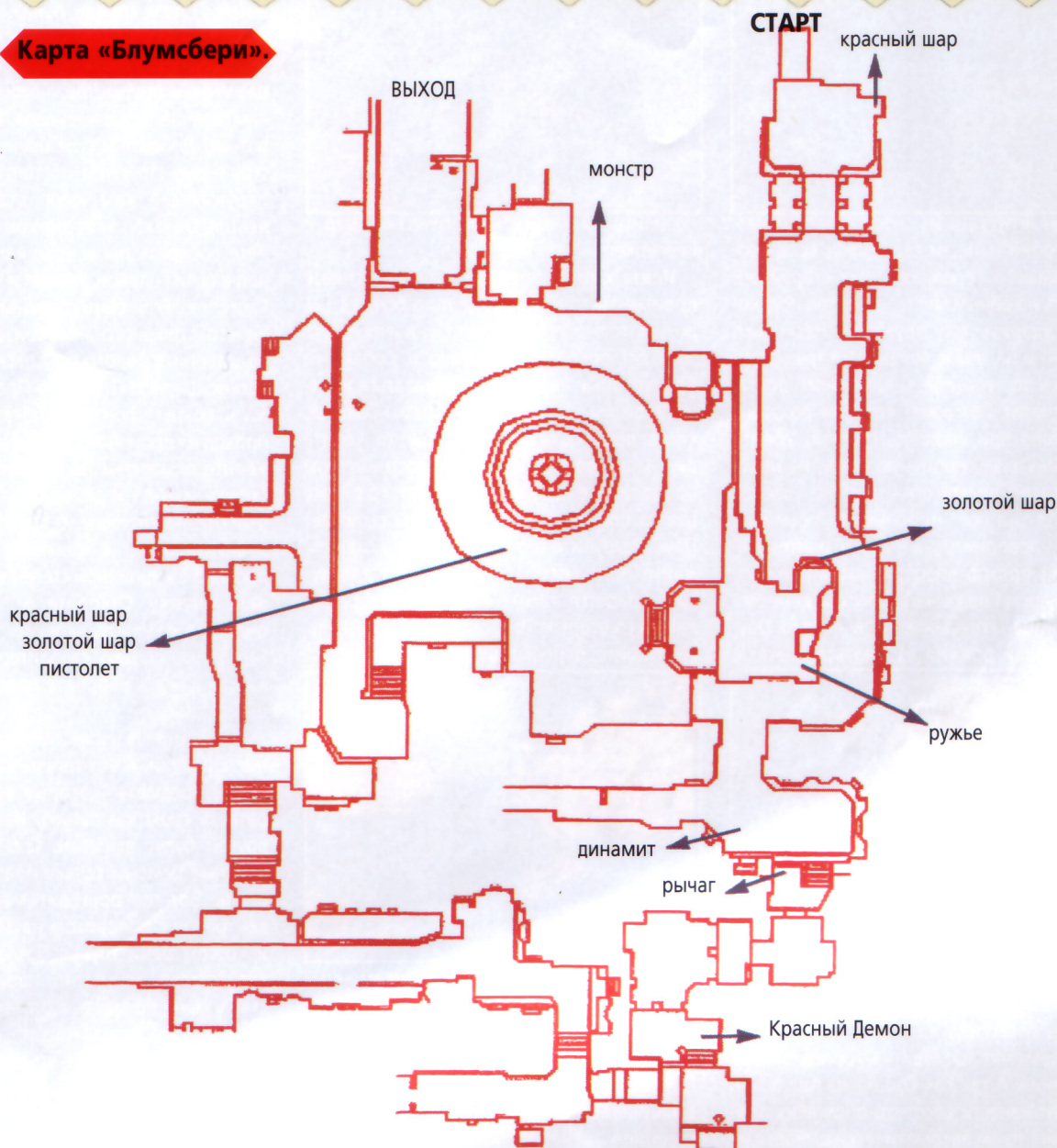
Собаках из Ада и примерно представлял их себе, но столь эффектного появления не ожидал. Справа в переулочке пожар, вдруг оттуда стремительно выбегает эдакий молодой бычок, с которого содрали шкуру. Честно говоря, жутковато. Ни в коем случае не используйте Замораживатель и Факел — только потеряете полезные предметы, которые могли бы пригодиться. Лучше всего было бы, конечно, один раз пальнуть по ней из Пистолета, затем прижать к стене и разделаться, но если Пистолета нет... Коро-



че, справиться с этим монстром сравнительно сложно, и ничего конкретного посоветовать нельзя. Остается только надеяться на удачу.

Далее. Видите тупик в огне справа от вас? Нужно дойти до конца, но прежде чем сломя голову нестись туда, обратите внимание на свое здоровье. Если его меньше половины, то живым вы до конца не дойдете и потеряете жизнь. Стоит ли использовать Энергетические Шары сейчас? Да, стоит. Дело в том, что в конце тупика лежит множество весьма и весьма полезных предметов, которые можно с абсолютной уверенностью обменять на несколько единиц здоровья. Итак, подлечившись, бегите сквозь огонь.

Карта «Блумсбери».



Стоит ли говорить, что на полпути останавливаться не надо? На всякий случай скажу. Помните, что огонь — это не просто декорация типа тумана, это стихия, которая расправится с вами за шесть-семь секунд. Тем более что найти что-либо в середине огненного переулка нельзя. Добежали до конца? Переведите дух и со спокойной совестью собирайте сокровища. Возьмите усовершенствованное оружие, Берсеркер, Замораживатель, Факел и Красный Энергетический Шар. Последний было бы неплохо использовать прямо сейчас. Однако если вы умудрились не потерять слишком много здоровья, лечитесь Золотым Энергетическим Шаром (Красный, как вы понимаете — вещь более ценная). Пора возвращаться. Снова пробегите через огонь и выйдите на улицу.

Пройдите вперед. Далеко вам уйти не удастся, потому что из окна справа выскочит Гарголия. Справиться с ней, как ни странно, достаточно просто. Быстро повернитесь направо, несколькими ударами загоните ее к стене и прикончите. Усовершенствованное оружие все-таки достаточно результативно сказывается на сражениях. Убив Гарголию, возьмите из окна, из которого она выпрыгнула, Динамит.

Пока не спускайтесь по лестнице справа. Слева расположен гостеприимный магазинчик с вывеской «Ваш Череп». Все его окна бьются, но полезный предмет есть только в самом дальнем левом углу. Возьмите Красный Энергетический Шар и теперь можно спускаться по лестнице. Как только вы подойдете к двери внушительных размеров, она разлетится на маленькие кусоч-

ки, и из помещения, затянутого зеленой паутиной, выскочит Паук. Убить его очень легко, даже не прибегая к каким-либо спецсредствам. Не спешите бежать внутрь, но развернитесь назад. Ударьте по хитро спрятанному рычагу и тогда заходите. Продвигаться я советую осторожно — хаотические обвалы для гнезда Пауков всегда были обычным явлением. Поверните направо и не спеша идите вперед. Из паутины вылезет еще один Паук, который также не представляет собой ничего особенного, после того как у вас появилось новое усовершенствованное оружие. Расправившись с ним, поверните налево и идите вперед.

Вывлетит маленький Красный Демон. Монстр этот очень оригинальный. Дело в том, что убить его так же просто, как ему просто убить вас. Пламя, ко-



торое он испускает из своей зубастой пасти, способно нанести серьезный вред здоровью вашего героя, поэтому старайтесь не стоять на одном месте, а быстро подскочить и ударить его оружием. Несколько ударов — и на земле маленький труп. Поднимитесь по лестнице. С каменного поста-мента слетит Гарголия, которая до этого безуспешно притворялась статуей. Убейте ее. Прыгнуть за кирпичную стену, из-за которой видно пламя огня, вам не удастся, несмотря на ее небольшие размеры. Поэтому поверните направо и идите вперед. Если проход впереди закрыт, значит, вы не ударили по рычагу, расположенному на лестнице, которая вела в логово Пауков. Впереди должна взорваться стена, и



оттуда выскочит еще одна Собака из Ада. Справиться на этот раз с ней будет еще сложнее, поскольку, сражаясь с ней, вы будете незаметно проходить в горящую часть помещения. А так как Собаке из Ада огонь не может нанести абсолютно никаких повреждений, то вы автоматически выйдете из битвы проигравшим: для вас огонь — серьезный враг. Советую отскочить назад подальше и, лишь оказавшись на почтительном расстоянии от пожара, дождитесь Собаку и атакуйте ее.

После ее смерти приблизьтесь к пламени. На этот раз сквозь огонь бегать не рекомендую — все равно там ничего нет. Окно слева рядом с пожаром открывается, но зачем — непонятно. Несмотря на кажущееся свободное пространство, выпрыгнуть из него не удастся. Поверните направо, спуститесь по лестнице и выйдите на улицу. Поверните налево и идите вперед. Окно слева от вас бьется, но там все равно ничего нет. Подойдите к выступающему зданию на улице, но не торопитесь обходить его. Развернитесь и разбейте окно в здании. Возьмите Золотой Энергетический Шар и Пистолет. Окно слева от вас тоже разбейте — там лежит Автомат. Затем развернитесь еще раз и пройдите дальше к зданию с колоннами. В окнах между колонн мож-



но найти Красный Энергетический Шар и Берсеркер.

Идите к огню впереди. Если вы успеете произвести точный выстрел по бочке с порохом, то взрыв, возможно, уничтожит или хотя бы повредит Гарголию и Собаку из Ада, которые не замедлят показаться из огня. Если вы честолюбивы и вам нравится, когда дело сделано до конца, то убейте двух монстров и спокойно, с достоинством продолжайте свой путь, если нет, то бегите с поля боя направо. Из темноты выползет Паук. Разрубите его на две части и продолжайте идти вперед. Пройдя чуть дальше, вам придется таким же способом разделяться со вторым Пауком. Зайдя в тоннель, не спешите, передвигайтесь медленно и ос-



торожно — сверху будут падать каменные глыбы. Еще раз повторяю, не спешите идти вперед. При выходе из тоннеля справа вас атакуют Собака из Ада и Паук. Убейте их. Проход слева обжат пламенем и к тому же заканчивается тупиком, поэтому единственное целесообразное направление движения — направо.

Далее дорога разветвляется: можно идти направо и налево. Поскольку проход направо заканчивается тупиком, бегите налево. Как только увидите пламя впереди, стреляйте наобум. Вы должны попасть по бочкам с порохом, которые стоят в огне (!). Они взорвутся и уничтожат Собаку из Ада, с которой придется изрядно повозиться, если взрыва не произойдет. Справа в стене обнаруживается пролом в городской парк — бегите туда. Зеленая лужайка, каменный



фонтан, радующие взгляд деревянные скамейки, собаки, с клыков которых капает кровь... Для начала разделайтесь с последними. Потом справа покажется Гарголия, убейте ее и внимательно осмотрите фонтан. Как вы видите, там есть множество различных предметов, которые могли бы вам помочь в дальнейшем. Как туда добраться? Добраться туда очень просто — по странному стечению обстоятельств в воде, окружающей каменную статую, утонуть нельзя. Однако как только вы радостно начнете собирать предметы, каменная статуя над вашей головой оживет и превратится в Гарголию. Если быть готовым к ее атаке, то ничего страшного не произойдет. Убейте ее, заберите Золотой и Красный Энергетические Шары и Пистолет. Продолжайте бегать вокруг фонтана, пока не заметите проход в кирпичной стене, и пройдите туда. Убейте в маленьком дворике Гарголию и Собаку из Ада и заберите предмет, который останется подле их трупов.

Бегите назад к фонтану. Недалеко от прохода в кирпичной стене вы должны увидеть калитку. Откройте ее и выйдите на очередную улицу. Убейте появившуюся Гарголию, однако старайтесь не приближаться к огню. Заберите предмет, который она оставит.

Пройдите в единственно возможном направлении. А вот теперь вам пригодятся все те предметы, которые вы сумели собрать за свою кампанию. Из огня одна за другой будут выбегать Собаки из Ада, а Красные Демоны только подольют масла в огонь. Вот где пригодится Автомат. Пара выстрелов с поворотом на 360 градусов — и кругом одни трупы. После смерти всей этой шайки аккуратно пройдите вперед, стараясь не попадать в огонь. В конце пути вы встретите Адама Кроули. Он посмотрит на вас, как солдат на вошь. Потом, естественно, убежит. Бегите за ним и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Шестнадцатая: Пимлико.

Комба Неди для уровня:

Х, Х, Х, Квадрат.

Комба Игнатиуса для уровня:

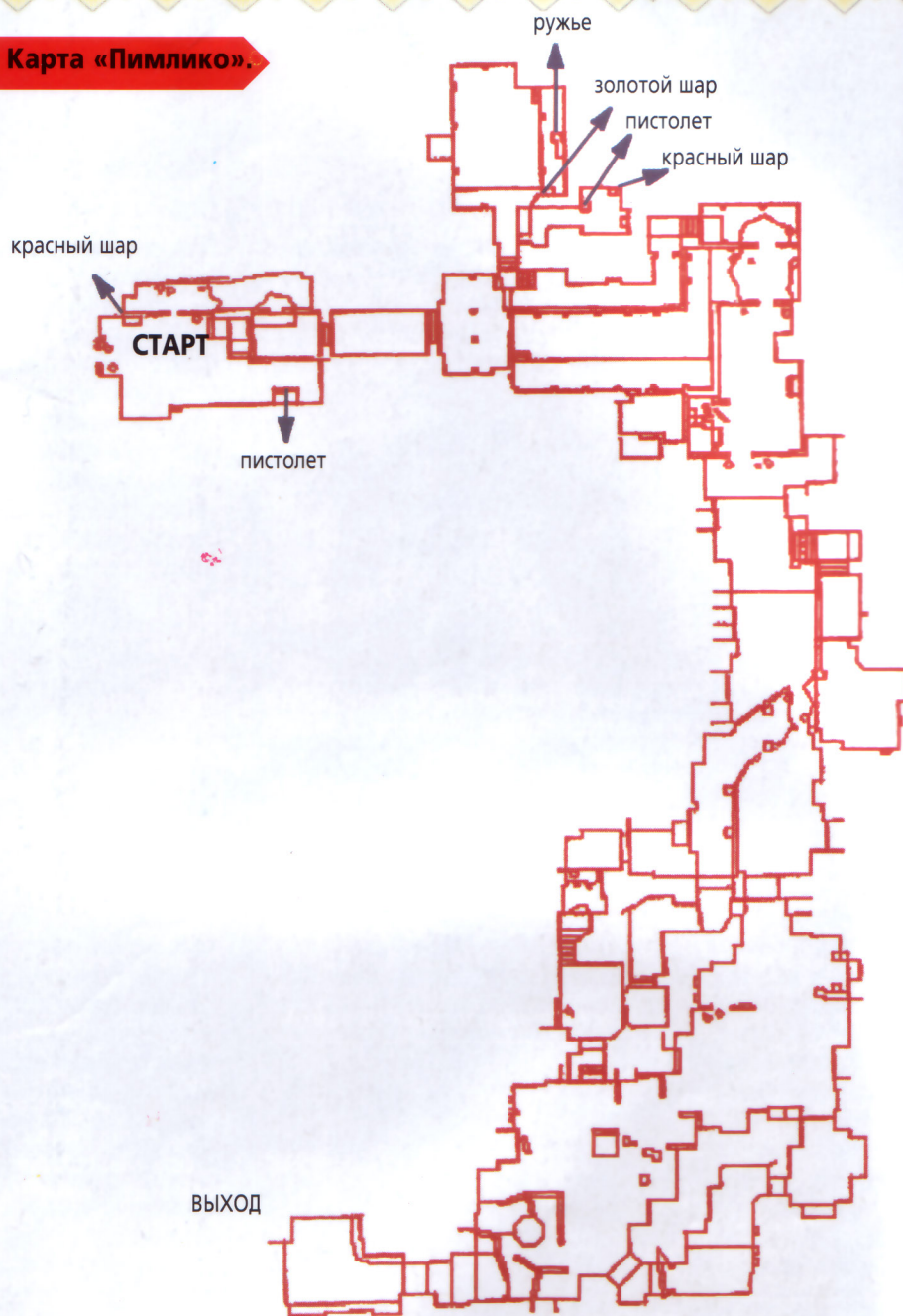
Квадрат, Х, Квадрат, Х.

Доблестный Адам Кроули поступил, как Кутузов, — поджег свою лабораторию и скрылся в неизвестном направлении. Но недолго ему еще осталось отступать, скоро

Кроули уничтожил лабораторию, но сам сбежал с какой-то фляжкой...



Карта «Пимлико».



уже пробьет час решающего сражения... А пока посмотрите вперед. Туда бежать не надо. А вот в пролом справа обязательно загляните. Там вас ждет Докер. Убейте его. В полуразрушенном помещении вы должны найти (и взять, соответственно) Красный Энергетический Шар и Берсеркер. В противоположном углу лежат Пистолет и Красный Энергетический Шар. Больше здесь нечего делать. Вернитесь в коридор, в котором вы начинали, и вот теперь бегите вперед (будьте осторожны, попадать под обвалы не советую). В конце коридора поверните направо и зайдите в комнату, где горит ярко-красный огонь. Непосредственно в огонь заходить не надо. Бегите по коридору

в просторное помещение. Пока, правда, туда заходить не советую. Собака из Ада сама к вам придет. Убейте ее, возьмите предмет и только после того заходите. Помещение окажется совершенно пустым, если не считать пары ламп, которые, впрочем, все равно ничего не освещают. Ударом распахните единственные двери. Насколько я понял, это горит камера пыток. Где-то на горизонте маячит Собака из Ада. Тактика борьбы с ней очень простая. Справа вы увидите небольшое возвышение, тянущееся вдоль ряда камер. Запрыгните на него и знайте, что Собака сюда залезть не сможет, однако огнем достанет. Сбросьте ей на голову Динамит — и дело с концом.

Бегите по возвышению вдоль камер. Потом поверните налево и обратите внимание на Докера, окруженного бочками с порохом. Стрельните по ним — они взорвутся, и в лучшем случае Докер окажется мертв. В худшем — придется повозиться. Идите в то место, где раньше находился Докер, и поверните направо. Как вы видите, слева и справа в стене проломы. Ступайте в левый пролом. Будьте готовы к молниеносной атаке Докера (кстати, можете воспользоваться достаточно действенными здесь минами).

Бегите вверх по лестнице. В конце лестницы ударом откройте дверь и пройдите вперед. Вы должны оказаться на подобию большого балкона, с которого



открывается вид на камеру пыток (вы там только что были). Бегите по балкону вперед, в конце пути спуститесь вниз и ударьте по рычагу. Справа откроется дверь. Не спешите туда входить — сначала стрельните в темноту. Взорвутся бочки с порохом. Теперь войдите в коридор и поверните направо. В маленьком помещении возьмите с ящиков Берсеркер, Пистолет и Красный Энергетический Шар. Выйдите обратно в коридор и поверните в более просторное помещение направо. Здесь придется хоро-



шенько повозиться. Придется уничтожить двух Красных Демонов и двух Собак из Ада. Задача осложняется тем, что все они нападают практически одновременно, а кругом все горит. Пара-тройка выстрелов из Автомата сделают свое дело, а вот если Автомата нет... Используйте все что угодно, любое другое оружие, воздействующее на этих монстров. Теперь поднимитесь по лестнице на возвышение и заберите Автомат и Золотой Энергетический Шар.

Выходите из этих комнат по коридору, через балкон, по лестнице и идите во второй пролом в стене. Стрельните по линии взры-



вающихся бочек в левом дальнем углу помещения. Бочки взорвутся, выйдут монстры. Красный Демон и Собака Ада вряд ли смогут надолго задержать вас тут, однако не забудьте потом взять Золотой Энергетический Шар. Выйдите через пролом в стене, образованный от взрыва бочек с порохом.

(Быстрое окончание уровня)

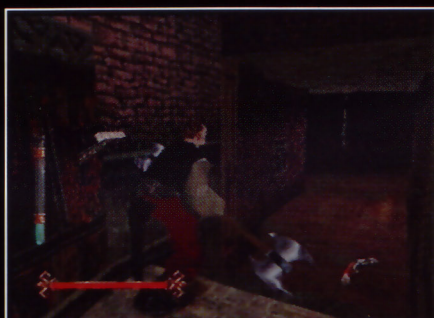
Выйдя на улицу, убейте Докера. После всего того, что вы пережили, глупо



было бы давать тактические советы относительно уничтожения этого монстра. Убив его, поверните налево и поднимитесь по лестнице. Осторожно пройдите мимо огня, забейте Собаку из Ада. Подойдите к проло-



му в полу и внимательно оцените расстояние, которое следует преодолеть в прыжке. Разбегитесь и прыгайте. На другой стороне убейте Собаку из Ада, которая, по обыкновению, выскакивает из пламени, а также Докера, который стоит в противоположном правом углу. Пройдите вперед, но будьте осторожнее — не свалитесь в очередной пролом в полу. Разбегитесь и снова прыгайте. Разнесите деревянную перегородку на той стороне и спускайтесь вниз по лестнице. Слева вас будет подстерегать Собака из Ада.



Бегите по проходу направо и вниз по лестнице. Маленькое здание разлетается на мелкие кусочки, оттуда выходит Докер в сопровождении Красного Демона. Убейте их обоих и осторожно идите мимо огня. Обойдите вокруг здание справа. Убейте Собаку из Ада. Продолжайте идти справа и по пути уничтожьте Докера. На другой стороне здания вы увидите проход, заканчивающийся бочками с порохом. Взорвите их и пробегите сквозь огонь. Бегите в конец этой улицы и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

(Альтернативный путь)

Теперь, выйдя на улицу, не поднимайтесь вверх по лестнице слева. Поверните направо и идите вперед. Навстречу галопом выбежит Собака из Ада. Убейте ее как можно быстрее, потому что очень скоро



покажется Красный Демон. Лучше всего предварительно заманить Собаку из Ада к колоннам и там ее забить, но обвалы вряд ли позволят вам сделать это. Осторожно пройдите вперед. Из темноты быстро выползет Паук. Убейте его и идите в открывшийся проход. По пути убейте Докера и Красного Демона. Также придется разобраться с двумя Собаками из Ада, которые сразу же прибегут на шум.

Идите вдоль ближней стены, пока не упьетесь в деревянную перегородку. Но



прежде чем разбить ее, разберитесь двумя Пауками. Затем сломайте перегородку и бегите в следующее помещение. Здесь вас будет ждать очередной Паук. Разбейте еще одну перегородку, но не спешите бежать вперед — начнется обвал. Бегите через проход по коридору и убейте Красного Демона. За ним прилетит еще один Демон и сразу же прибежит Собака из Ада.

Если у вас большие боезапасы, то это лучшее место, где их можно использовать. Между тем, нигде здесь нельзя найти никаких предметов и никаких секретов — ничего этого здесь просто нет.



Бегите вдоль левой стены к проходу с двумя бочками с порохом. Взорвите их и пройдите вперед. Бегите по улице с фонарями, чтобы закончить уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Уровень Семнадцатый: Жозе Мануэль.

А вот и третий босс. Мне он не понравился так же, как и Снежный Человек. Особен-



но какое-то нелогичное его уничтожение. Но тем не менее...

Итак, вы находитесь в небольшой комнате с двумя колоннами справа и слева. Перед этой комнатой — пропасть, из которой высовываются языки пламени, а за ней — сам Жозе Мануэль, стоящий на небольшой платформе. Как вы понимаете, «туда нельзя»... Он постоянно бросается ножами, но, к счастью, не так метко, как бросался снежками Снежный Человек. Первоначально вы находитесь в относительно безопасном участке комнаты — по крайней мере, ножи туда не долетают. Что нужно сделать? Очень просто. Прямо перед носом вашего героя колонна с рычагом на ней. Совершенно очевидно, что за рычаг нужно потянуть. Произойдет следующее: из стен, окружающих Жозе Мануэля, высунутся очень острые, судя по всему, шипы. Дальше следует подбежать к правой колонне через всю «мертвую зону» и дернуть за рычаг



там. Шипы станут еще длиннее. Затем нужно вернуться к первой колонне и еще раз дернуть за рычаг. И т.д. Пройти через «мертвую зону» без повреждений практически невозможно. Хоть раз ножи Мануэля попадут в вашего героя. А еще, чтоб жизнь вам медом не казалась, из пропасти будут вылезать зомби. Эти ребята будут всячески путаться под ногами, делать малоактуальные рывки головой, падать и снова вставать. Честно говоря, на таком маленьком пространстве даже эти монстры «низшей» категории способны доставить немало хлопот. Бегаешь туда-сюда, бьешь по рычагам,



ножи летают, а тут еще и эти кретины расхаживают... Трудно. Но выполнимо. Секрет заключается в том, чтобы расправляться с зомби, не выходя в «мертвую зону». Тогда ваши шансы увеличатся. Смерть босса ме-



ня откровенно возмутила. В конце концов, до предела высунувшиеся из стен шипы воткнутся в тело несчастного Жозе, тот вздрогнет и помрет. На вопрос, кто засунул бедного босса в столь адское местечко и обрек его на поражение, вряд ли кто-нибудь даст ответ.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Восемнадцатая: Вестминстер. Часть I.

Комба Игнатиуса для уровня:

Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.

Адаму Кроули больше некуда бежать. Остался последний рывок, последний марш-бросок.

Кругом все горит, вдобавок на вас сразу совершает налет наглый Красный Демон. Хорошенечко врежьте ему и бегите по дороге. У поворота захватите Красный Энергетический Шар, только не пропустите:

**Потрошитель мертв, но Кроули
опять ускользнул. Но его можно
отыскать по каплям крови, ко-
торые он оставляет после ране-
ния.**

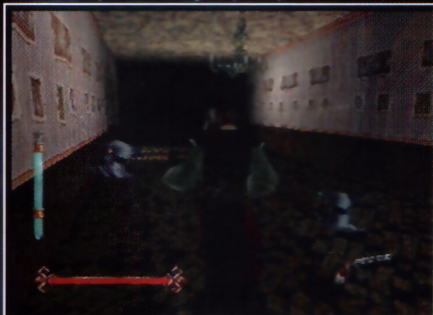


хоть и лежит он на виду, заметить его почему-то непросто. Поверните по дороге направо и бегите вперед. Убейте двух Безликих Мужиков (здесь это сделать несложно — большая территория, кругом стены) и бегите по дороге к дверям. Войдите во дворец и забейте одинокого Безликого Мужика. Первый поворот налево и приступайте к уничтожению Собак из Ада. В большом внутреннем дворике Вестмин-



стерского Дворца их всего три штуки. Еще там летает Красный Демон. На мой взгляд, лучшая тактика — это уйти обратно, но ни в коем случае не вставать в дверном проходе. Выйдите в коридор и подождите гостей. Так вы сможете прикончить монстров одного за другим. Во внутреннем дворике нет никаких предметов, поэтому пройдите в следующую комнату.

Впереди будет бочка с порохом, слева Собака из Ада, справа два Красных Демона. Сначала рекомендую расправиться с боч-

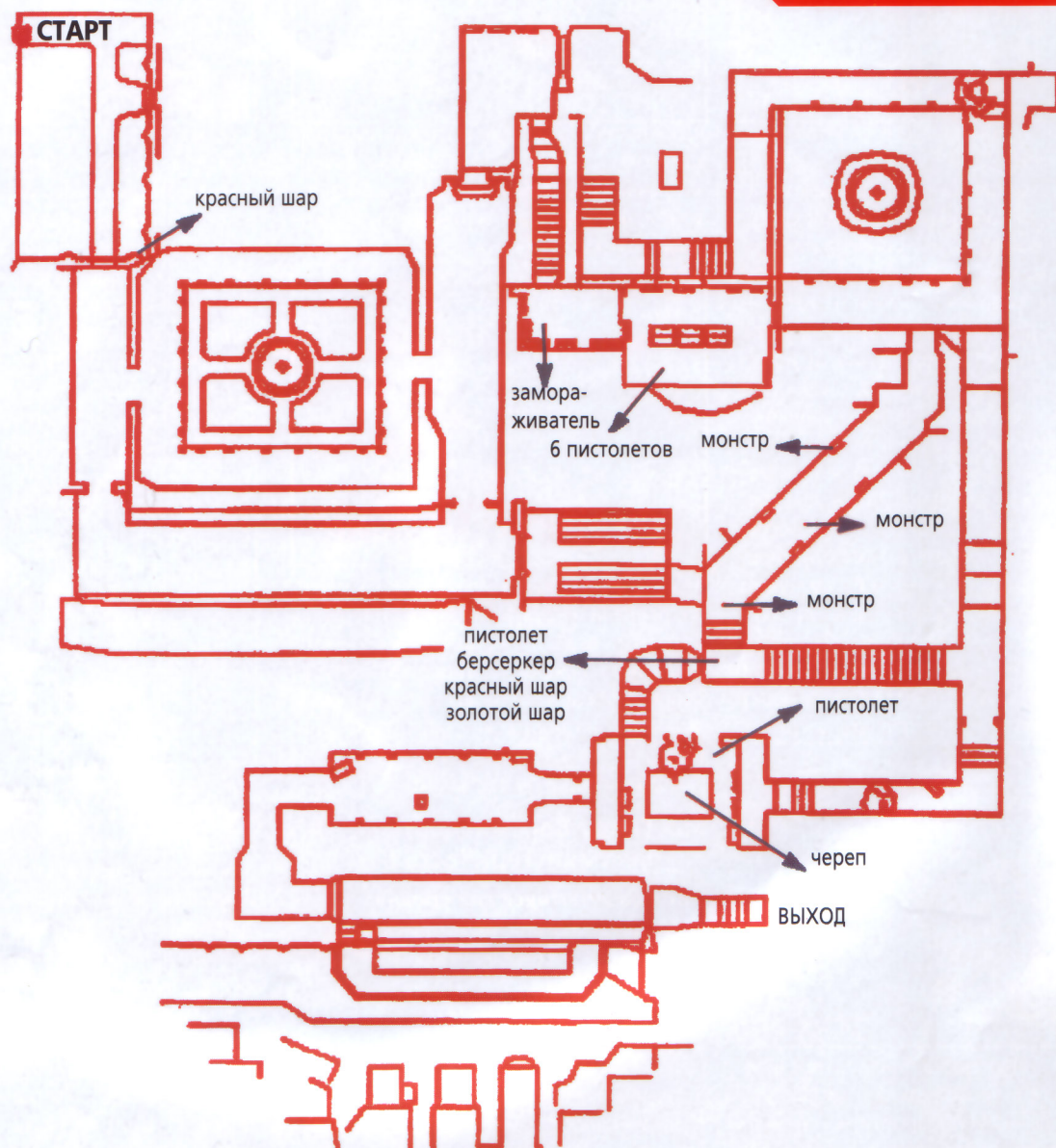


кой (во избежание...) Затем займитесь Собакой из Ада. Просто запрыгните в комнату и отбегите назад. Заманив ее во внутренний дворик, убейте. Сражение с Красными Демонами комментировать не буду — слишком просто. Поверните налево и бегите вперед. На мгновение покажется осунувшаяся физиономия Кроули, который быстренько куда-то убежит. Когда будете проходить в комнату, будьте готовы к молниеносной атаке Безликого Мужика справа. Неожданность, с которой он появляется, может стоить вам несколько единиц здоровья. Пройдите чуть дальше (судя по обе-



денному столу, это столовая) и убейте еще одного Безликого Мужика. В это же время с лестницы будет спускаться его приятель. Забейте и его, поднимитесь по лестнице, поверните направо и приготовьтесь к встрече Собаки из Ада. Убейте ее, затем расправьтесь с двумя Красными Демонами. Прыгните на платформу в углу, оттуда на продолжение балкона. В комнату, заполненную огнем, идти не стоит — там

Карта «Вестминстера».



тупик. Поверните направо и бегите в следующую комнату. Два Безликих Мужика — не помеха, расправьтесь с ними и осмотритесь. Оружейная! То что надо. Разбейте стеклянные колпаки на столах и заберите шесть Пистолетов. Если хотите повеселиться, ударьте по доспехам, установленным у правой стены. Повеселились? Теперь стрельните по бочке с порохом в углу. Стена рухнет, и откроется проход в секретную лабораторию. Убейте Безликого Мужика и возьмите Замораживатель. Теперь ударьте по шкафчику, стоящему у правой стены. Он там единственный — не ошибетесь. Секретный проход!

Бегите вниз. Возьмите Дополнительную Жизнь и Красный Энергетический

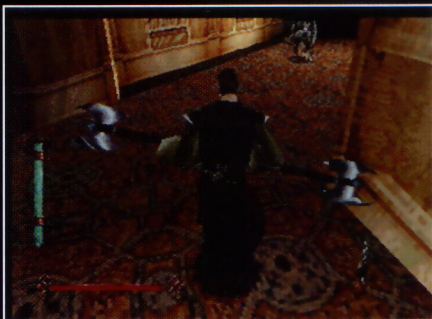
Шар. Ударьте по двери, зайдите в комнату. В ней вы уже были. Далее нужно принять некоторое участие в развитии сюжета. Найдите старые часы, стоящие на выступе внутреннего балкона (мимо них вы уже проходили). Если они все еще целы, ударьте по



ним. Часы должны свалиться вниз. Прыгайте вслед за ними. Если часов нет, просто спрыгните вниз. Там придется убить Собаку из Ада и Красного Демона. Теперь разыщите дверь с золотым орнаментом, откройте ее, пройдите вперед и закончите уровень. Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава восемнадцатая: Часть II.

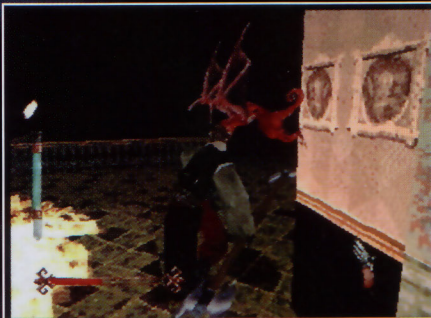
Вы оказываетесь в длинном красивом коридоре. Чтобы продолжить путь, придется расправиться с Гарголией, которая не замедлит показаться. Будьте осторожны, постарайтесь прикончить ее, не загоняя слишком далеко. Осторожно пройдите вперед. Бежать сломя голову посередине коридора



не советую — на голову регулярно будут падать люстры. Обратите внимание на доспехи у правой стены. Видите Красный Энергетический Шар, который лежит никем не охраняемый? Подойдите и возьмите его. Теперь ударьте по доспехам. Из них вылетит Красный Демон. Если быть готовым к его неожиданному появлению, ничего особенно опасного не произойдет. Убив его, идите дальше по коридору.



Прямо на вас выбежит Собака из Ада. Чем быстрее вы ее убьете, тем лучше. Прижать ее к боковой стене не так уж и сложно, как может показаться. Активнее используйте прыжки вбок, но при этом не уходите слишком далеко по коридору. Когда монстр будет мертв, помните о падающих люстрах и либо останавливайтесь перед ними, либо бегите вдоль стены. Итак, пройдите вперед. На вас вылетят одновременно два



Красных Демона. Отступите назад, затем, быстро передвигаясь, убейте сначала одного, потом второго. Не позволяйте им улетать слишком далеко от вас. Убейте их и бегите дальше. Прежде, чем повернуть, придется расправиться с Гарголией. Тактика здесь проста: снова отступайте. Если вы поступите иначе, то велика вероятность того, что вы попадете вместе с ней в горящий костер. Убейте ее, прижав к стене, на более безопасной территории. Заберите предмет, который она оставит. Теперь бегите вперед, на повороте очень аккуратно обойдите огонь и поверните налево.

Не спешите подниматься вверх по ступенькам, подождите, пока вспыхнет ковер.



Иначе можно запросто немножко обгореть. Обойдите огонь сбоку, как можно быстрее убейте Красного Демона. Затем здесь же, на лестнице, придется разобраться с Гарголией. Поднявшись на самый верх, вы совершенно неожиданно столкнетесь с Собакой из Ада, которая выскочит из-за правого угла. В рукопашном бою справиться с ней очень непросто из-за неблагоприятного местоположения, поэтому пристрелите ее (смотрите, не промахнитесь, Пистолеты вам еще могут пригодиться). Поверните налево, убейте Красного Демона, и если вы быстро с ним расправитесь, никаких проблем при уничтожении Собаки из Ада, которая выскочит вслед за демоном, у вас не возникнет. Вперед бежать не стоит: за стеной огня — другая стена, непроходимая. Поверните назад и осторожно обойдите огонь. За ним окажется дверь. Ударом ноги или оружия откройте ее.

Каким-нибудь простым приемом или быстрой комбой убейте Гарголию, которая тоже долго ждать не будет. Возьмите предмет, который она оставит. Обойдите пламя сбоку, поверните направо и не спешите нестись через следующую стену огня. Через нее следует очень точно перепрыгнуть. Если вы попытаетесь просто пробежать, то свалитесь в горящую яму. Итак, следует перемануть на другую сторону. Сделать это непросто, так как места, куда нужно прыгать, не видно. Советую добежать до самого края ямы и только тогда прыгайте.

Оказавшись на другой стороне, не спешите бежать вперед. Подождите, пока не прекратятся ужасные взрывы впереди. Только после этого бегите вперед. Будьте готовы к внезапной атаке Собаки из Ада, которая будет ждать вас как раз за стеной огня. Убейте его и Красного Демона, который очень скоро прилетит. Бегите направо вдоль перил. Возьмите Пистолет, лежащий на каком-то сундуке. Прыгать через пролом не стоит. А вот прыгнуть вниз точно стоит.

Прямо из костра в центре помещения, в котором вы окажетесь, вылетит Красный



Демон. Разобравшись с ним, приблизьтесь к тому месту, где раньше в комнате была дверь. Из дверного проема выпрыгнет Гарголия — убейте ее. Бегите по лестнице вверх. Добравшись до конца, соберите все предметы, которые там найдете. А найдете вы там Пистолет, Красный и Золотой Энергетические Шары и Берсеркер. Затем ударьте по двери и прыгните вперед. Смотрите, не попадите в огонь! Если вы пойдете нале-



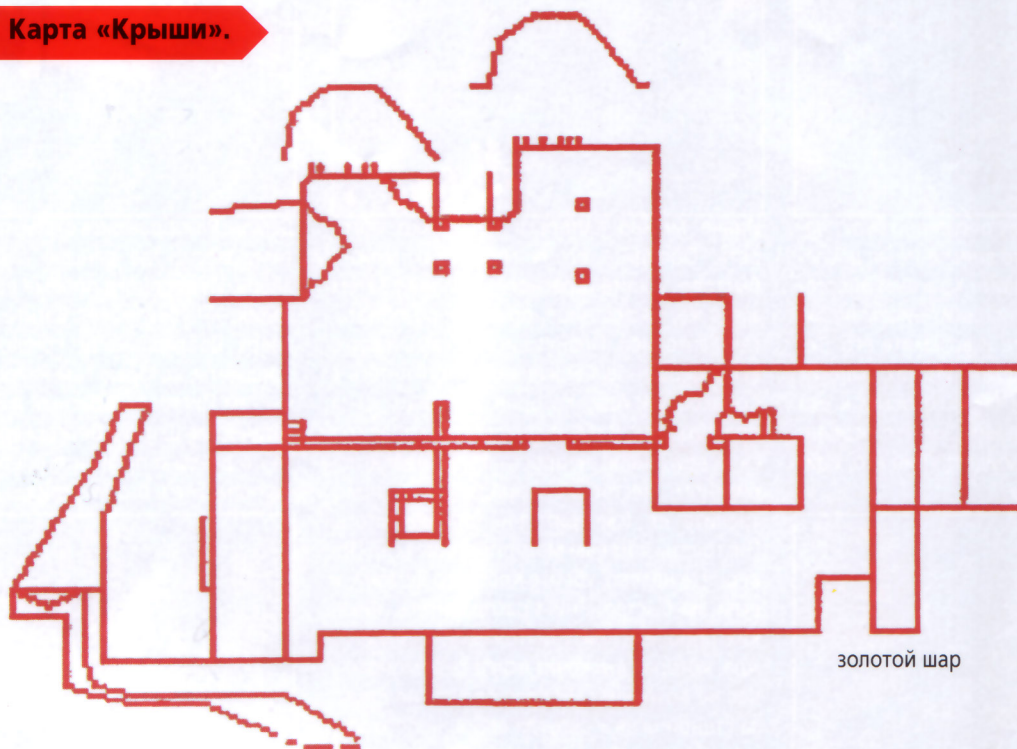
во, то окажетесь в коридоре, в котором уже были (помните падающие люстры и Демона, выскакивающего из доспехов). Поэтому бегите по правому пути и добежите до того места, где вы прыгнули вниз сквозь трещину в полу.

На этот раз обойдите справа, не прыгая вниз, и убейте Гарголию. Бегите к дверному проему и пройдите вперед. Вы окажетесь в каком-то подобии кладовки. Прямо на вас



выбежит Собака из Ада. Чтобы с ней было легче справиться, отступите назад. Убейте Красного Демона, который вылетит из пламени очередного костра. Далее последует настоящий карнавал уродов: самые разные монстры будут атаковать вас быстро, одновременно, и обычными средствами с ними будет очень тяжело справиться. Используйте все свое снаряжение (в дальнейшем оно вам не понадобится) — только тогда вы, возможно, достигнете успеха. Захватите Золотой Энергетический Шар, лежащий в правом углу кладовки. Обойдите стену огня слева и бегите вперед. Выйдите на балкон. Какой чудный пейзаж! Ночное небо, острые башенки Вестмин-

Карта «Крыши».



золотой шар

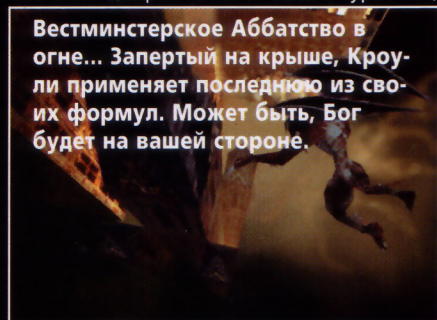
стерского Дворца, Адам Кроули, сидящий на одной из них в своем истинном облике... Правда, увидев вас, он, как и положено, улетит, но в последний раз... Бегите по балкону вперед, убейте двух Смертоносных Духов. Дойдя до конца, поверните налево, бегите вперед и закончите уровень.

Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Девятнадцатая: Крыши.

Итак, все уже практически закончено. За плечами добрых восемнадцать уровней,

Вестминстерское Аббатство в огне... Запертый на крыше, Кроули применяет последнюю из своих формул. Может быть, Бог будет на вашей стороне.



сотни перерубленных пополам Зомби, десятков рычагов, открывающих секретные двери, бесконечная погоня за Адамом Кроули... Пробыл решительный час великого сражения с негодяем. Правда, многие из вас, наверное, ждали встречи со слабым колдуном, который может только убежать... Кто же мог знать, что Адам Кроули — это на самом деле огромный демон, с крыльями, хвостом, ну и всеми необ-



ходимыми атрибутами, положенными настоящему демону... Справиться с ним будет нелегко, я бы даже сказал, сложно, очень сложно, невероятно сложно. Самые опытные игроки поразятся силе и неуязвимости финального босса... Но приступим к делу!

Прежде чем заняться вами собственно-ручно, Адам Кроули пошлет к вам своих лучших представителей сил Зла. Пять Красных Демонов действительно немножко отличаются от большего числа своих собратьев. Во-первых, нападают они сразу впятером. Во-вторых, они несравненно ум-



нее. В-третьих, их основное оружие не просто слабое пламя, которое сравнительно медленно к вам приближается, а длинные полосы огня, которые они оставляют, пролетая мимо. Надо сказать, остывают они достаточно медленно, и приходится долго ожидать, пока опасность сильно обжечься исчезнет. Более того, один раз случайно попав в эту огненную полосу, выйти из нее очень сложно. Герой начинает судорожно дергаться от ожогов, и покинуть мертвую зону он может, только когда огонь потухнет или когда он сам умрет.



В общем, попадаться в эти ловушки я не рекомендую.

Вы оказываетесь окруженным настоящей огненной границей, пересечь которую, не потеряв при этом жизнь, почти невозможно. Что следует делать? Сразу скажу, что пользоваться своим снаряжением совершенно бесполезно — монстры страдают исключительно от контактного боя. Вам нужно во что бы то ни стало увеличить свою территорию, расширить «огненные»



границы. Иначе говоря, следует очень быстро бегать по безопасному пространству, махать оружием и ногами, не подпуская слишком близко к себе Красных Демонов. Гораздо проще это сделать Наде, чем Игнатиусу. Рано или поздно одним Демоном станет меньше, и тогда вы уже сможете практически беспрепятственно бегать по всей доступной территории. Она, кстати сказать, очень небольшая. Приблизившись к краю крыши, вы сможете увидеть маленький выступ рядом находящегося здания, на котором лежит Золотой Энергетический Шар. Если со здоровьем у вас плохо и отсутствуют предметы, которые могут поправить положение, прыгнуть на эту маленькую платформу стоит. Как знать, может, от этого одного предмета зависит успешный финал. Прыгая, не забывайте об осторожности. После этого вернитесь на основную территорию и добейте монстров. Чем меньше будет становиться Демонов, тем проще вам будет сражаться.



Красные Демоны разбиты. Адам Кроули лениво взмахивает своими крыльями, музыка становится совсем уж замогильной, а вам теперь придется надеяться на удачу, на чистые случайности, на исключительное везение. Финальный босс меня привел в неописуемый восторг: ничего более сложного я не видел. Забить босса можно исключительно с помощью комб. А Адам Кроули не позволяет не только выполнять комбы, но и совершать гораздо более простые движения. Бьет он исключительно сильно, да и здоровью его можно позавидо-



вать. Все, что я могу посоветовать, так это постоянно лечиться и делать упор на неординарные действия и простые комбы. В конце концов, когда вам окончательно и очень сильно повезет, Адам Кроули покорно склонит свою буйную головушку, не выдержав жесточайшего избиения. Взмах



оружия — и головушка эта ляжет рядом с уродливым телом демона. Все. Nightmare Creatures пройден. Не забудьте посмотреть на часы, так как вероятность того, что сейчас уже глубокая ночь, очень велика. Так что выключите приставку и ложитесь спать... День не зря прожит...



三國無双 DYNASTY WARRIORS

СЕКРЕТЫ ИГРЫ

Прежде чем перейти к описанию персонажей и их боевых характеристик, вам необходимо знать некоторые вещи. Не все комбы могут быть доступны в начале игры, поэтому необходимо знать условия их применения.

Chi Meter находится внизу экрана, в том же месте, где находится индикатор жизни игрока. По мере агрессивности ваших атак или по мере причиненного вам ущерба Chi Meter наполняется. Если вы слишком много обороняетесь, то Chi Meter остановится, а затем начнет убывать. Полный индикатор позволяет проводить специальные атаки, а также использовать наиболее сильные и долгие комбинации.



>>> Musou Specials:

Musou Slash вниз, вниз право, право + квадрат + крест.

Musou Thrust вниз, вниз право, право + треугольник + круг.

Это очень эффективный вид атаки. Количество ударов в Musou Specials зависит от состояния Chi Meter и индикатора жизни персонажа. Musou Specials из трех ударов возможно при полном Chi Meter или когда индикатор жизни персонажа уже красного цвета. Для проведения же Musou Specials из шести-семи ударов необходимо, чтобы персонаж был почти мертв и Chi Meter был полон.

Теперь, зная эти основные условия, можно перейти к непосредственному описанию персонажей.

>>> Секретные игроки

Игра за Zhuge Liang

Zhuge Liang станет доступным после победы в режиме 1P Battle за Zao Yun, Guan Yu и Zang Fei.

Игра за Cao Cao

Этот станет свободным для игры после победы в режиме 1P Battle за Xihao Dun, Dian Wei и Xu Zhu.

Игра за Lu Bu

Вы сможете драться за Lu Bu после победы за Lu Xun, Taishi Ci, Zhou Yu, Diao Chan, Zhuge Liang и Cao Cao в режиме 1P Battle.

Игра за Sun Shang Xiang

В главном меню введите: заж.влево, заж.влево, заж.вверх, заж.вниз, треугольничек, квадрат, L1, R1.

При правильном введении кода вы услышите звук, похожий на звук, когда вы делаете выбор.

Игра за Nobunaga

Пройдите игру в режиме 1P Battle за Lu Bu, а затем в главном меню введите: заж.вверх, треугольник, заж.вниз, круг.

Вы услышите тот же самый звук.

Игра за Toukichirō

Сперва пройдите игру за Nobunaga в режиме 1P Battle. Затем в главном меню введите код: заж.вниз, заж.вниз, заж.право, заж.вверх, круг, треугольник, R1, R2. После характерного звука Toukichirō станет свободен.

>>> Wei Kingdom Warriors (воины королевства Вей)

CAO CAO

Оружие: Меч или Оракул.

Движения:

(Здесь и далее: Г - удар в голову; К - удар в корпус; Н - удар по ногам; Б - бросок).



Dancing Sword:

Команда:

влево, вниз влево, вниз, вниз право, право + квадрат

Вид: Б

Очки: 32

Oracle Sweep

Команда: квадрат, заж.вниз + квадрат

Вид: ГН

Очки: 15,16

Oracle Blade

Команда:

нажать квадрат четыре раза

Вид: ГГКН

Очки: 15,12,16,24

Sun Tzu Strike

Команда:

заж.право + квадрат, квадрат, заж.вниз + квадрат

Вид: ГГН

Очки: 12,15,16

Hell Sweep

Команда:

заж.право + квадрат, треугольник, заж.вниз квадрат, квадрат

Вид: ГГКН

Очки: 12,16,18,34

Deadly Strike

Команда:

влево + квадрат, квадрат

Вид: ГК

Очки: 18,34

Deadly Blade

Команда:

заж.вниз право + треугольник, квадрат

Вид: КК

Очки: 28,42

Hell's Gate

Команда:

вниз право + треугольник, треугольник, квадрат

Вид: ККК

Очки: 18,28,42



Black Hand of Fate

Команда:

право право + треугольник

Вид: К

Очки: 38

Diabolical Thrust

Команда:

вниз вниз право право + квадрат

Вид: Г

Очки: 48

Deadly Stroke

Команда:

право вниз, право вниз, вниз влево, влево + квадрат, заж. вниз + квадратат

Вид: Н

Очки: 24

Deadly Fury

Команда:

вниз право + квадрат, квадрат

Вид: КК

Очки: 16,24

Стратегия

Сао Сао — это минибосс, которого вы можете увидеть перед тем как будете драться с Lu Bu. Он быстрый воин, владеющий мечом, во многом похожий на Xiahou Dun. Он так же быстр и силен, но его оружие не позволяет ему находиться на большом расстоянии от противника. Сила Сао Сао в его комбах и их правильном использовании. Многие из них чрезвычайно сильны и быстры. Их довольно трудно предугадать. Почти все комбы начинаются с одного и того же удара, но затем удары сыплются один за другим. Но этого не достаточно, чтобы пробить в обороне противника серьезную брешь. Некоторые комбы сбивают противника с ног отнимая у него драгоценные секунды.

Кроме всего Сао Сао нужно драться наступательно. Многие из его комб и атак, благодаря своей стремительности, могут сломить сопротивление противника. Как уже было сказано выше, Сао Сао не имеет возможностей для атак на длинной дистанции, чтобы использовать их в обороне. Чем больше вы наступаете, тем дальше противнику приходится отступать или защищаться.

* **God of War** квадрат, квадрат, треугольник, вниз + квадрат, квадратат.

Это пример мощной комбы Сао Сао. Хотя она состоит из пяти ударов, и у других персонажей имеется больше, очень немногие имеют такую скорость. Эта комба наиболее эффективна для перебивания атак противника.

* **Screaming Blade** зажать вниз вправо + треугольник, влево + квадратат.

Это одна из наиболее быстрых комб. В этом случае Сао Сао делает два удара. Для наибольшего эффекта держите кнопку вниз зажатой примерно секунду или две. Это позволит вам выбрать наиболее удачный момент и предотвратить от ударов противника. Затем, после рывка, вы можете перейти к обычному удару.

* **Karmic Strike** вниз + треугольник, треугольник, влево + квадрат.

Эта комба очень похожа на предыдущую. Но в Karmic Strike Сао Сао не делает рывка вперед при первом ударе. Это немного уменьшает дистанцию, но эта комба содержит уже три удара, что способствует реальному урону противника.

* **Eunuch Strike** вниз вниз лев право + квадрат.

После быстрого и мощного удара противник будет оглушен на долю секунды перед тем как упасть на землю. В это время можно провести серию атак и даже комб. Также можно дать противнику упасть, а затем «соскоблить» его при помощи Deadly Fury и немного им «пожонглировать».

* **Moon Slash** право вниз право вниз влево влево + квадратат.

Фактически это не атака, а подготовка к ней. Сао Сао отходит назад и становится в оборонительную стойку. После этого он может перейти к одной или двум нападениям. Высокий удар подбросит противника вверх, а низкий собьет его с ног. Оба эти удара довольно трудно предугадать, поэтому противник сразу же переходит в оборону. А когда он обороняется — он не может нападать...

Xiahou Dun

Оружие: Спектральный Меч

Движения:

Slash Thrust Combo

Команда: квадрат, треугольник

Вид: ГК

Очки: 18,18

Tiger's Fierce Claws

Команда: квадрат, заж.право + квадрат

Вид: ГГ

Очки: 18,18

Epic Slash

Команда: квадрат (X4)

Вид: ГГГГ

Очки: 18 (X4)

Tiger Pass Slash

Команда: треугольник, квадрат (X2)

Вид: ГКК

Очки: 14,22,34

Tiger Slash

Команда: вниз право + квадрат, квадрат

Вид: КК

Очки: 22,34

Killer Cut

Команда: влево + квадрат

Вид: Н

Очки: 28

Kirin Circle

Команда:

вниз вниз право право + квадрат

Вид: К

Очки: 32

Kirin Strike

Команда:

вниз вниз право право + квадрат, квадрат

Вид: КК

Очки: 32,34

Kirin Fury

Команда:

вниз вниз право право + квадрат, квадрат, квадрат

Вид: ККК



Вид: ККК

Очки: 32,34,36

Overhand Slash

Команда: право право + квадрат

Вид: К

Очки: 36

Serated Fist

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат

Вид: К

Очки: 52

Stalking the Prey

Команда:

влево + треугольник, квадрат

Вид: НК

Очки: 14,28

Tiger Pounce Chop

Команда:

право право + треугольник, квадрат

Вид: КК

Очки: 24,36

Tiger Pounce Slash

Команда:

право право + треугольник, треугольник, квадрат

Вид: КНК

Очки: 24,14,28

Saber Tooth

Команда:

вниз вниз право право + треугольник

Вид: К(Б)

Очки: 30

Epic Throw (после Saber Tooth)

Команда: квадрат + треугольник

Вид: Б

Очки: 30,10

Tiger Descends (после Epic Throw)

Команда: заж.вверх + квадрат

Вид: Б

Очки: 40

Стратегия

Xiahou Dun — один из наиболее впечатляющих персонажей в игре. Он владеет своим мечом с великолепной скоростью, и наносит им большой урон противнику. Не



смотря на то, что меч короткий Xiahou Dun может бросаться в стремительные атаки, отбивая удары противника. Xiahou Dun — один из немногих персонажей в игре, способных делать двойной бросок. Он подбрасывает противника высоко в воздух, затем подпрыгивает и ударяет врага налету. Играть этим персонажем нужно в обороне, так как длина его меча не позволяет



играть наступательно. Но иногда следует производить стремительные атаки. Это может вам быть непредсказуемым и не даст врагу расслабиться.

* **Kirin Fury** Эта комба состоит из трех ударов, причем после третьего Xiahou Dun падает на землю. Но падение стоит того урона, который можно нанести противнику используя эту комбу. В обороне это незаменимое средство, когда противник находится слишком близко. Чтобы эффективно использовать Kirin Fury нужно четко знать две вещи: когда можно проводить комбу до конца с последующим падением и когда нужно остановиться.

* **Overhand Slash** хороша для того, чтобы заставить присевшего в блоке опонента врасплох. Быстрый и сильный удар заставит противника понять, что сидеть в обороне ему не выгодно. Таким образом будет атаковать, давая вам возможность «сесть на свой конек», то есть перейти к обороне.

* **Serrated Fist** похожа на Overhand Slash но более сильная. Стремительный рывок на большую дистанцию вышибает из противника 52 очка. Ее так же следует применять для любителей низко блокировки. А так же для того, чтобы держать противника подальше, если вы выбрали наступательную тактику.

* **Tiger Pounce Slash** Важная часть этой комбы — самый первый удар. Xiahou Dun делает стремительный рывок в сторону противника и бьет по корпусу. После этого можно переходить к высоким и низким ударам — как вам нравится. Но лучше всего провести еще одну комбу.

* **Saber Tooth** это комба двойного действия. Если противник находится на далеком расстоянии от вас, то это будет просто удар. А если враг находится в непосредственном контакте, то будет произведен еще и бросок. Кроме всего, Saber Tooth обладает еще и оглушающим действием.

Xu Zhu

Оружие: Шипы
Смерти

Движения:

Cannonball

Команда:

квадрат, квадрат, заж.
вверх + квадрат

Вид: ГКН

Очки: 24,32,32

Cannonball Drive

Команда:

квадрат, треугольник, треугольник

Вид: ГГК

Очки: 24,22,22

Toe Smasher

Команда:

квадрат, треугольник (X3)

Вид: ГГКН

Очки: 24,22,22,14

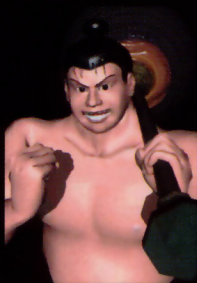
Thunder Smash

Команда:

заж.вниз + квадрат, треугольник

Вид: НН

Очки: 16,14



Iron Fist

Команда:

треугольник, квадрат, квадрат

Вид: ГГК **Очки:** 24,22,22

Below the Belt

Команда:

треугольник (X3)

Вид: ГКН

Очки: 22,22,14

Overhand Bash

Команда:

вниз право + треугольник, треугольник

Вид: КН

Очки: 22,14

Passionate Destroyer

Команда:

право + квадрат

Вид: К

Очки: 36

Thunder Axis Spin

Команда:

влево + квадрат, заж.право + квадрат,
заж.влево + квадрат

Вид: ГГК

Очки: 24,28,38

Thunder Axis Sweep

Команда:

влево + квадрат,заж.право + квадрат,
вниз,вниз право,право +
квадрат,квадрат(X2)

Вид: ГГККК

Очки: 24,28,15,15,20

Earth Strike

Команда:

влево + квадрат, заж.право +
квадрат,внизЮ вниз право право +
квадрат, квадрат,заж.вниз + квадрат

Вид: ГГККН

Очки: 24,28,15,15,20

Earth Braker

Команда:

вниз вниз право право + квадрат

Вид: К

Очки: 32

Batter Up

Команда:

вниз вниз право право +
квадрат,заж.вверх + квадрат

Вид: КН

Очки: 32,32

Skull Buster

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат

Вид: К

Очки: 64

Body Buster

Команда:

влево вниз влево вниз вниз право право +
квадрат, квадрат,квадрат

Вид: ГГГ

Очки: 15,15,15

Wrecking Bal

Команда:

влево вниз влево вниз вниз право право +
квадрат, заж.вниз + квадрат, квадрат (X2)

Вид: ГГККК

Очки: 15,15,15,15,15

Super Pogo

Команда:

влево вниз влево вниз вниз право право +
квадрат, квадрат, заж.вниз + квадрат,
квадрат, заж.вниз + квадрат

Вид: ГГККН

Очки: 15(X4),20

Charging Bear

Команда: право право + треугольник

Вид: К

Очки: 24

Bear Hug (после Charging Bear)

Команда:квадрат + треугольник

Вид: Б **Очки:** 20

Ferocious Bear (после Bear Hug)

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат

Вид: Б

Очки: 38

Стратегия

Xu Zhu боец очень медленный, но очень мощный. Нельзя сказать, что он может драться на очень длинных дистанциях, что несомненно является недостатком. Иногда Xu Zhu не успевает блокировать удары противника, оставаясь открытым. Его атаки довольно медленны, но чрезвычайно сильны. Сила ударов Xu Zhu — компенсация всех его недостатков. Используйте мощные одиночные удары для вашего преимущества. Проведя один мощный удар и оглушив противника на некоторое время вы можете проводить другую серию ударов, не давая опоненту времени, чтобы оправиться от преыдущих ударов. Ниже приведены некоторые из наиболее эффективных комбинаций.

* **Wreking Ball** очень полезная комба. Xu Zhu будет вертеться на месте, размахивая своей дубиной. Эта комба очень полезна при оборонительной тактике. Противник попросту не подойдет к вам, а если он находится поблизости... При исполнении этой комбы Xu Zhu попросту неуязвим. Ему нельзя даже сделать подсечку, так как удары сыплются со всех сторон. Но эта комба причиняет довольно малый ущерб врагу по сравнению с другими ударами. Поэтому можно использовать Super Pogo для большего эффекта последнего удара.



* **Carging Bear** без сомнений лучшая атака Xu Zhu. Она достаточно длинна и причиняет большие потери врагу. Но главное не это. Xu Zhu ударяет противника головой в живот. Это выводит врага из строя примерно на секунду. За это время можно провести массу ударов, а еще лучше воспользоваться Bear Hug а затем Ferocious Bear.



* **Spine Breaker** — это уникальная комба. Ни у одного героя нет ничего подобного. После атаки Xu Zhu падает, но он не открыт для ударов противника как может показаться. Используйте эту комбу как сюрприз когда противник выбирает время для атаки.

* **Thunder Axis Sweep** Эта комбинация похожа на Wrecking Ball. Когда ваш боец начинает размахивать дубиной во все стороны, не всегда эффективно ждать завершения комбы. Поэтому вы можете его просто прервать и завершить атаку по вашему усмотрению.

* **Cannonball** В этой комбе Xu Zhu ударяет противника дважды, а затем ударом занесенной дубины посылает его в противоположный угол арены. Но если противник отбил второй удар и решил что атака закончена, то он глубоко ошибается.

Dian Wei

Оружие: Боевой Топор

Движения:

Hunter Strike

Команда: квадрат, треугольник, квадрат

Вид: ГГК

Очки: 20,18,24

Hunter Slash

Команда: квадрат,треугольник, заж.право + квадрат

Вид: ГГК **Очки:** 20,18,24

Grave Digger

Команда: квадрат, квадрат, заж.вниз + квадрат, треугольник

Вид: ГГНК **Очки:** 20,18,24,36

Ankle Breaker

Команда: вниз влево + квадрат, треугольник

Вид: НК **Очки:** 24,36

Chaos Axe

Команда: право вниз право вниз вниз влево влево + квадрат, квадрат (X6), треугольник

Вид: КК(X6)К **Очки:** 16,16(X6),40

Shield Axe Combo

Команда: треугольник, квадрат

Вид: ГК **Очки:** 18,24

Shield Slash

Команда: треугольник, заж.право + квадрат

Вид: ГК **Очки:** 18,24

Evil Wei Slash

Команда: влево + треугольник, квадрат

Вид: КК **Очки:** 30,28

Evil Chop

Команда: вниз право + треугольник, квадрат

Вид: КК **Очки:** 22,24

Clobbering Time

Команда: право право + треугольник, треугольник

Вид: КК **Очки:** 16,32



Skull Crush

Команда: вниз вниз право право + треугольник, треугольник

Вид: КК

Очки: 36,38

Evil Shock

Команда: право + треугольник, треугольник

Вид: КК

Очки: 26,32

Evil Chop

Команда: заж.вниз + треугольник, квадрат

Вид: НК

Очки: 10,24

Evil Below

Команда: заж.вниз + треугольник, заж.вниз + квадрат

Вид: НН

Очки: 10,10

Стратегия

Dian Wei, возможно самый сильный из нормальных персонажей. Он имеет уникальное сочетание оружия. В его правой руке — меч, а в левой — щит, который он использует в нападении не меньше чем меч.

Реально Dian Wei — персонаж медленный, имеющий силу. Но у него в запасе есть несколько быстрых атак. Эти комбы чрезвычайно сильные и несут столько энергии в трех ударах, сколько другие персонажи несут в пяти или семи. Вы можете использовать Dian Wei как в наступательной, так и в оборонительной тактике. Но все же вам будет легче в оборонительной тактике, потому что вы будете использовать его основную черту — силу. Ниже приведены несколько движений на все случаи:

* **Evil Dance** право вниз вниз право + квадрат. Этот удар эффективен по нескольким причинам. Во-первых, он очень сильный. Во-вторых, он хорош для начинающей серии ударов. И третье, этот удар можно применять когда враг еще лежит на земле.

* **Maelstrom** право вниз право вниз вниз влево влево + квадрат(ат), (квадрат)X6, заж.право + квадрат. Эта комба из девяти ударов больше предназначена для защиты, нежели для нападения. Во время того, как Dian Wei крутит вокруг себя топором, противник не может к нему подойти. Но если у противника есть длинное оружие, то он может сбить Dian Wei с ног.

* **Power Thrust** влево + треугольник. Сначала Dian Wei становится в низкую оборонительную позицию. Это и есть ключ к



удачному проведению комбы. Нужно выждать момент нападения врага. В оборонительной позиции Dian Wei сможет отбить удар, а затем провести удар топором.

* **Evil Comes** вниз вниз влево влево + треугольник. Это самый сильный удар из арсенала Dian Wei. Мощный удар отправляет противника в воздух, а затем на землю. Даже если он поставил блок Evil Comes способен его пробить, оглушив противника на долю секунды, что позволит провести еще серию ударов.

* **Hellraiser** право вниз вниз право + треугольник. Это главная атака, поднимающая противника в воздух. Dian Wei делает рывок вперед головой, тем самым сшибая противника с ног. Но будьте осторожны, время восстановления после удара не такое уж и долгое. Поэтому Времени на ошибки совсем нет.

>>> Shu Kingdom Warriors (воины королевства Шу)

Guan Yu

Оружие: Священный серп

Движения:

Judgement Day

Команда: квадрат + треугольник

Вид: Б

Очки: 50

Double Slash

Команда: квадрат(X2)

Вид: ГК

Очки: 22,24

Justice Slash

Команда: квадрат(X2),ж.влево

Вид: ГК

Очки: 24,12

Crescent Slash

Команда: квадрат, заж.вниз + квадрат, квадрат(X2), заж.влево

Вид: ГНKK

Очки: 24,20,26,27

Divine Vengeance

Команда: вниз вниз право право + квадрат

Вид: К

Очки: 54

Circle of Light

Команда: право + квадрат, квадрат

Вид: ГГ

Очки: 25,27

Leg Sweep

Команда: вниз вниз влево, влево + квадрат

Вид: Н

Очки: 30

Flash Attack

Команда: треугольник, квадрат

Вид: ГК

Очки: 21,32

Catapult Lunge

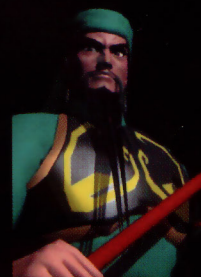
Команда: право вниз вниз право + треугольник

Вид: К

Очки: 36

Hand of Justice

Команда: влево + квадрат (окончание Justice Slash и Crescent Slash)





Immortal Dance (после Hand of Justice)

Команда:

квадрат(X2),треугольник,квадрат

Вид: КГКК **Очки:** 24,23,22,32

Hand of God (после Hand of Justice)

Команда: заж.вниз + квадрат(X6)

Вид: НННKKK **Очки:** 18,18,18,22, 24,34

Стратегия

Guan Yu — один из самых медлительных персонажей в игре. Само собой, это компенсируется его энергией. В отличие от многих он может комбинировать комбы, что делает его совершенно непредсказуемым. Его копьеобразное оружие с серпом в конце дает ему преимущество в дистанции. Арсенал движений Guan Yu невелик. Разнообразие компенсируется силой ударов и возможностью проводить очень большие серии атак, не используя Musou Specials. Guan Yu может провести серию ударов с дополнительным окончанием и, используя паузу в обороне противника, перейти к следующей серии.

Guan Yu эффективен как в обороне, так и в наступлении. Его длинное копье не подпустит противника на опасное расстояние и пробьет любой блок.

* **Divine Vengeance.** Это своеобразный рывок. Он довольно медленный для настоящей стремительной атаки и недостаточно сильный для одиночного удара. Его преимуществом является радиус действия. Расстояние, на котором Guan Yu способен провести удар, сильно удивит противника.



Главным критерием проведения этой комбы является правильно выбранный момент. Во время рывка Guan Yu довольно быстро уязвим.

* **Circle of Light.** Как и Divine Vengeance, эта комба обладает большой дистанцией действия. Но она более быстрая. Ваш воин делает шаг вперед и представляет копье. Именно это делает

комбу наиболее эффективной в применении к противнику, который старается держаться вне зоны досягаемости.

* **Leg Sweep.** Это один из самых неожиданных сюрпризов для врага. Сначала Guan Yu начинает вращать копье высоко над землей. Противник, конечно же, приседает. Но в конце Guan Yu делает резкий выпад, и удар приходится на ноги противника. Это подсечка, но очень сильная. Кроме того, что враг падает на землю, он теряет большое количество энергии.

* **Catapult Lunge.** Хорошо в этой комбе то, что она мощная, парящая и сказочно дальняя. А вот плохо, что после нее требуется время на восстановление. То есть не то что провести другие комбы, а даже отразить ответный удар не всегда получается. Из атак подобного типа лучше всего выбрать Rising Blade.

Zao Yun

Оружие: Копье Теней

Движения:

Rainbow Spear

Команда:

вниз право + треугольник, квадрат

Вид: KK

Очки: 18,22

Water Spear

Команда:

вниз право + треугольник, квадрат

Вид: KH

Очки: 18,12

Waterfall

Команда:

вниз право + треугольник, заж.вниз + квадрат, квадрат, треугольник

Вид: KHKK

Очки: 18,12,22,28

Dragon Rainbow

Команда:

треугольник(X2), квадрат

Вид: ГKK

Очки: 18,18,22

Reaping Spear

Команда:

треугольник(X2), заж.вниз + квадрат

Вид: ГКН

Очки: 18,18,12

Dragon's High Melody

Команда:

треугольник(X2), заж.вниз + квадрат(X2), треугольник

Вид: ГКНKK

Очки: 18,18,12, 22,28

Dragon Strike

Команда:

квадрат, треугольник(X2), квадрат

Вид: ГKKK

Очки: 16,18,18,22

Dragon's Fury

Команда:

квадрат, треугольник(X2), заж.вниз + квадрат

Вид: ГГКН

Очки: 16,18,18,12

Ultimate Dragon

Команда:

квадрат, треугольник(X2), заж.вниз + квадрат(X2),треугольник

Вид: ГГКНKK

Очки: 16,18,18,12,22,28



Dragon Flight

Команда:

вниз + треугольник, квадрат

Вид: НК

Очки: 10,32

Dragon's Spiral

Команда: вниз право + квадрат(X2)

Вид: НК

Очки: 10,32

Dragon's Spiral Bite

Команда:

вниз влево + квадрат(X2), треугольник

Вид: НКК

Очки: 10,32,24

Dragon Bite

Команда: право(X2) + треугольник(X2)

Вид: KK

Очки: 32,32

Dragon Bite

Команда:

право(X2) + треугольник(X2), вниз вниз право

Вид: KKKK

Очки: 32,20,20,30

Revenge Dragon's Spell

Команда:

право + треугольник право(X2) + квадрат, треугольник(X2)

Вид: KKK

Очки: 26,32,38

Dragon's Spell

Команда:

право(X2) + квадрат, треугольник, вниз вниз право

Вид: KKKKK

Очки: 26,32,20,

Savage Dragon's Claw

Команда:

право + треугольник право(X2) + квадрат(X2)

Вид: KK

Очки: 20,30, 26,28

Dragon's Claw Swipe

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат

Вид: Н

Очки: 20

Rising Dragon

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат(X2)

Вид: НК

Очки: 20,28

Pommel Blow

Команда:

право вниз вниз право + квадрат

Вид: К

Очки: 32



Tornado Strike

Команда:

влево вниз влево вниз вниз право право + квадрат(X3)

Вид: KKKK

Очки: 12,20,20,20

Tornado Strike

Команда:

влево вниз влево вниз вниз право

Вид: KKKKKK

Очки: 12,20,20,20,



Finale

Команда:

право + квадрат(X4), треугольник

Очки: 20,30

Стратегия

Zao Yun — возможно, самый маневренный из всех персонажей. Хотя он вооружен простым копьем, он может им манипулировать с поразительной эффективностью. В вашем распоряжении будет масса комбинаций. С ними можно экспериментировать до бесконечности. Одна комба может переходить в другую, и все это практически непредсказуемо. Zao Yun может как никто другой подбросить противника в воздух, а потом, не давая ему опомниться, заняться его «обработкой». Zao Yun создан исключительно для нападения. Вся скорость и маневренность этого персонажа теряет свое преимущественное значение в обороне. Хорошее владение ZaoYun потребует от вас изрядного мастерства и сноровки. Но наблюдение за его поединками представляет собой настоящее шоу.

* **Dragon's High Melody.** Это самая непредсказуемая комбинация. Она похожа на Rearing Spear, но более продвинута. Удары сыплются на противника со всех сторон: сверху, снизу, подсечки, прямые уда-



ры — словом, заблокировать эту комбу практически невозможно.

* **Ultimate Dragon.** Эта комба очень похожа на Dragon's High Melody, только в ней есть один дополнительный удар. К тому же, она очень эффективна. Если все шесть ударов достигнут своей цели, то перевес в силе будет очевиден. Лучше всего использовать Ultimate Dragon как неожиданный сюрприз для соперника.

* **Dragon Flight.** Возможно, это одна из самых полезных атак из коллекции Zao Yun. Это не только комбинация подсечки и прямого удара, позволяющая проводить дальнейшие комбы незамедлительно. Это средство хорошо, когда противник постоянно пытается блокироваться.

* **Tornado Strike Final.** Ну, это просто высший пилотаж! Целых шесть ударов! Такое впечатление, что противником просто жонглируют. Но будьте осторожны: во время «жонглирования» вы очень уязвимы, поэтому каждый удар производите, остерегаясь.

Zhuge Liang

Оружие: Дух Грома

Движения:

Whirlwind Throw

Команда:

влево + квадрат +
треугольник

Вид: Б

Очки: 35

Fan Strike

Команда:

квадрат(X4)

Вид: ГГГГ

Очки: 15,18,15,20

Dancing Fan

Команда:

квадрат(X2), заж.право + квадрат(X4)

Вид: ГГГГГ

Очки: 15,18,18,18,18

Advancing Fan Thrust

Команда:

квадрат(X2), треугольник

Вид: ГГК

Очки: 15,18,16

Mystic Strike

Команда:

квадрат, заж.право + квадрат

Вид: ГК

Очки: 15,18

Mystic Slash

Команда:

право + квадрат(X3)

Вид: ГГГ

Очки: 18,15,20

Dancing Fan Melody

Команда:

право + квадрат, заж.право + квадрат(X3)

Вид: ГГГГ

Очки: 18,18,18,18

Sacred Stab

Команда:

право + квадрат, треугольник

Вид: ГК

Очки: 18,16

Sacred Slash

Команда:вниз право + квадрат(X2)

Вид: КК

Очки: 18,18

Hi Bolt

Команда:

вниз вниз право право + треугольник (не блокируется)

Вид: Г

Очки: 60

Low Bolt

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник (не блокируется)

Вид: Н

Очки: 40

Spirit Fan

Команда:

право вниз вниз право + квадрат(X2)

Вид: КК

Очки: 34,30



Upper Blade Barrier

Команда:

влево вниз влево вниз вниз право право + квадрат

Вид: ГКН

Очки: 24,24,24

Lower Blade Barrier

Команда:

право вниз право вниз вниз влево влево + квадрат

Вид: НКГ

Очки: 24,24,24

Feather Spear

Команда:

треугольник(X2)

Вид: ГК

Очки: 15,16

Shooting Star

Команда: влево + треугольник

Вид: Н

Очки: 30

Heaven and Earth

Команда:

право вниз вниз право + треугольник

Вид:Н

Очки: 38

Blink

Команда:

крест + круг (нажать во время удара)

Вид: —

Очки: Телепорт

Enchanted Fan

Команда:

влево + квадрат

Вид: —

Очки: —



Swooping Fan (после Enchanted Fan)

Команда:

квадрат

Вид: К

Очки: 32

Heart Attack

(после Enchanted Fan)

Команда:

треугольник

Вид: Г

Очки: 30

Стратегия

Zhuge Liang — это минибосс, которого вы встретите перед тем, как будете драться с Lu Bu. Это довольно маневренный персонаж с несколькими эффективными комбами и прекрасной дальностью некоторых атак, но только некоторых. Он не обладает большой силой. Вся основная часть энергии сосредоточена в его магии. Его оружие — простое перо, но оно наделено магией, которую он использует повсеместно. Также Zhuge Liang может телепортироваться, тем самым избегая любых ударов. Трудно сказать, в какой тактике лучше всего его использовать. Он эффективен во всех случаях, ведь его



преимущество перед другими игроками очевидно.

* **High Bolt и Low Bolt.** Эти комбы используют магию. Ваш герой направляет перо на противника, и его поражает смертоносный луч. Обе комбы вышибают из противника огромное количество очков — 60 и 40. И эта атака не блокируема. Вся разница в этих комбах сводится к тому, что High Bolt выпускает луч выше, чем Low Bolt. Таким образом, получается, что Low Bolt более надежен, так как увернуться от него труднее.

* **Blink. Zhuge Liang** при помощи этой комбинации способен перемещаться по арене. Это очень полезно в оборонительной тактике. Враг, пропустив несколько ударов ради одной хорошей атаки, не оправдает свои ожидания. При контакте с противником вы можете просто исчезнуть со своего прежнего места, переместившись на противоположную сторону. Это поможет вам избежать любого, даже практически неблокируемого удара.

* **Upper and Lower Blade Barrier.** Эти комбинации скорее играют роль щита, нежели атаки. Персонаж, стоя на месте, производит три удара: вверх, в середину, и по ногам. Если противник не опытный, то он подойдет к вам и получит хороший урок. Разница между Upper Blade Barrier и Lower Blade Barrier состоит в том, что в первом случае Zhuge Liang наносит удары в очередности голова, корпус, ноги; а во втором — ноги, корпус, голова.

Zang Fei

Оружие: Кобра

Движения:

Snake Mill

Команда:

право вниз право
вниз вниз влево влево
+ квадрат

Вид: Б **Очки:** 50

Coiled Snake

Команда:

квадрат, квадрат, треугольник

Вид: ГГК **Очки:** 19,18,26

Mirror Coiled Snake

Команда:

квадрат(Х3)

Вид: ГГН **Очки:** 19,18,18

Venomous Bite

Команда:

вниз право + квадрат(Х2), треугольник

Вид: ККК **Очки:** 22,26,22

Snake Rhapsody

Команда:

право право + квадрат(Х4)

Вид: ГНГГ **Очки:** 18,18,16,16

Snake Rhapsody Fang

Команда:

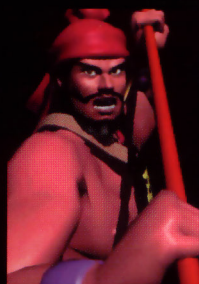
право право + квадрат(Х4), треугольник

Вид: ГНГГК **Очки:** 18,18,16,16,46

Headache

Команда:

вниз вправо право + квадрат



Вид: К

Очки: 36

Cobra Wheel

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат(Х2)

Вид: КК

Очки: 42,36

Shoulder Smash

Команда: право право + квадрат

Вид: К

Очки: 32

Battle Cry

Команда:

право вниз вниз право + треугольник

Вид: Н

Очки: 28

Hang Over

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник

Вид: К

Очки: 28



Bleeding Snake

Команда:

вниз вниз право право + треугольник

Вид: К

Очки: 46

Стратегия

Zang Fei

— персонаж очень сильный. У него в запасе большое количество приемов и специальных движений. Они рассчитаны на дальний и ближний бой. Копье позволяет ему вести бой на большом расстоянии от противника. Но ключ к победе лежит в ближнем бою. Причем играть Zang Fei нужно в обороне. Несмотря на свою мощь, он не является медленным персонажем. В ближнем бою Zang Fei наиболее опасен, хотя в его арсенале есть большое количество комб, рассчитанных на дальний бой. Вся проблема состоит в том, что при проведении наиболее смертельных комб, Zang Fei становится уязвимым.

* **Snake Mill.** Это самый прием, в результате применения которого противник теряет 50 очков. Ключ к эффективному использованию этой комбы лежит в ожидании наиболее эффективной атаки врага. Ее нужно блокировать, а затем провести Snake Mill. Это сильно удивит вашего опонента.

* **Snake Rhapsody Fang.** В этой комбинации есть два очень важных момента. Во-первых, атака очень быстрая, и ее трудно отразить. И во-вторых, последний удар фактически является Bleeding Snake — только в этой комбе его не надо проводить дополнительно. Zang Fei делает это автоматически. Это будет большой неожиданностью для врага, когда после четвертого удара он решит перейти в атаку.

* **Hang Over.** Это единственная атака в прыжке из коллекции Zang Fei. Быстрая и

дальняя, она может применяться практически во всех случаях. После Hang Over противник выводится из строя на некоторое время. Так что можно продолжать его обрабатывать.

>>> Wu Kingdom Warriors (бойцы королевства Ву)

Taishi Ci

Оружие: Стальные
Клыки

Движения:

Divine Oracle

Команда:

квадрат(Х3)

Вид: ГГК

Очки: 21,20,24

Divine Phoenix

Команда:

заж.вниз + квадрат, треугольник

Вид: НК

Очки: 12,48

Oracle Low Phoenix

Команда:

вниз влево + квадрат(Х2)

Вид: НГ

Очки: 12,30

Oracle War Slash

Команда:

вниз вниз право право + квадрат

Вид: К

Очки: 52

Dancing Blade

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат

Вид: К

Очки: 30

Rise of the Phoenix

Команда:

право вниз вниз право + квадрат

Вид: К

Очки: 38

Razor Blade

Команда:

влево + треугольник

Вид: К

Очки: 30

Supernova

Команда:

вниз вниз право право + треугольник

Вид: К

Очки: 48

Cutting the Tree

Команда:

право право + квадрат

Вид: К

Очки: 28

Pommel Slash

Команда:

право право + треугольник, квадрат

Вид: КК

Очки: 28,34



Pommel Sweep

Команда:

право право + треугольник, заж.право + квадрат, вниз вниз право право + треугольник

Вид: ККК

Очки: 28,18,38

Rising Sun

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник(X5)

Вид: ККККК

Очки: 16,12(X5)

Setting Sun

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник, заж.право + квадрат

Вид: КК

Очки: 16,28

Phoenix Stance

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник, заж.право + треугольник, квадрат

Вид: ККК

Очки: 16,28

Phoenix Spin

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник, заж.право + квадрат, вниз вниз право право + треугольник

Вид: КККК

Очки: 16,28,18,38

Phoenix Strike

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник(X3), заж.право + треугольник

Вид: ККККК

Очки: 16,12,12,28



Firebird

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник(X3), заж.право + треугольник, квадрат

Вид: ККККК

Очки: 16,12,12, 28,34

Invincible Phoenix

Команда:

вниз вниз влево влево + треугольник(X3), заж.влево + квадрат,вниз вниз право право + треугольник

Вид: КККККК

Очки: 16,12,12, 28,18,38

Guard Breaker

Команда:

право + квадрат + крест

Вид: К

Очки: 5

Стратегия

Taishi Ci медлителен. Но у него в каждой руке есть оружие. Почти все его атаки

направлены в корпус противника. Это и есть его главный недостаток. Поэтому опытный противник не тратит время на блокировку нижних ударов.

Но эту слабость можно использовать как преимущество. Low Phoenix Oracle — очень хорошая атака, бьющая по ногам. Противник этого не ожидает и поэтому теряется. Другая тактика — это предугадывание атак противника и их своевременный перехват. У этого героя есть много быстрых и сильных комб, которые способны перебить почти любую атаку противника.

* Invincible

Phoenix. Самая полезная комба Taishi Ci. Она как мост между вашим героем и врагом. Когда персонаж проводит эту атаку, кажется, что он жонглирует своим врагом. Эта атака отнимает у врага 124 очка, что больше, чем любые удары Musou Specials. Чтобы хорошо играть за Taishi Ci, вам необходимо проводить Invincible Phoenix не задумываясь.

* Pommer Sweep

Другая, не менее важная комба Taishi Ci. Она отнимает у врага 84 очка, но эта комбинация имеет поразительно дальнейшее действие и почти не блокируема. Так что если ваш оппонент попал под Pommer Sweep, то он может только наблюдать, как убывает индикатор жизни его героя.

* Rise of the

Phoenix. Это тоже очень полезный прием. Его вызов занимает немного времени, а результат впечатляет. Противник подлетает в воздух и теряет на некоторое время сознание.

Lu Xun

Оружие: Мечи призрака

Движения:

Tripele Slash

Команда:

верхправо + квадрат

Вид: КК **Очки:** 12,16

ИГРОМАН

Весенняя эпидемия в разгаре!!!



Слушайте доктора - он Вам пропишет!..

— PC-CD, —
Sony Playstation,
Nintendo64,
Sega Saturn,
Mega Drive,
Game Boy,
Tamagochi,
joysticks,...

Магазин

"Игромания"

379-68-27

ЕЖЕДНЕВНО!

Рязанский проспект 4613

Проезд: м.Рязанский пр.

Торгово-пешеходный комплекс



Showering Blades

Команда:

верх.право + квадрат(X2)

Вид: КККК

Очки: 12,16,11,14

Showering Death

Команда:

влево + квадрат

Вид: К

Очки: 30

Deadly Chop

Команда:

право, право + квадрат, треугольник, квадрат

Вид: ГГКК

Очки: 20,14,10,22

Slash Play

Команда:

право право + квадрат, треугольник, заж.вниз + квадрат

Вид: ГГНН

Очки: 20,14,12,14

Spin Slash

Команда:

право право + треугольник

Вид: К

Очки: 32

Phantom Razor

Команда:

вниз вниз право право + квадрат(X3)

Вид: ККККНН

Очки: 8,8,8,8,10,10

Twirling Blades

Команда:

вниз вниз право право + квадрат(X4)



Вид: ККККНННН

Очки: 8,8,8,8, 10,10,10,10

Twirling Blade

Команда:

вниз вниз влево влево + квадрат(X2)

Вид: НК

Очки: 20,30

Harmony

Команда:

Double X влево + квадрат

Вид: К

Очки: 30

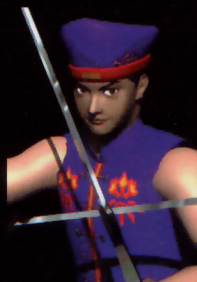
Phantom Surprise

Команда:

право вниз вниз право + квадрат

Вид: К

Очки: 30



X Throw

Команда:

право вниз право вниз вниз влево влево + квадрат(X4)

Вид: НГГНК

Очки: 16,16,24, 20,30

Dancing Razor

Команда:

право вниз право вниз вниз влево, влево + квадрат(X2), заж.право + квадрат

Вид: НГКК

Очки: 16,16,16,24

Dancing Razor Finish

Команда:

квадрат, квадрат

Вид: ГГК

Очки: 14,12,22

Стратегия

Lu Xun — очень пластичный боец. Такой пластики нет ни у кого в игре. Его тело всегда в движении и готовности к атаке. Но в его распоряжении очень мало прерывающих атак, ложных выпадов и просто сильных ударов. Это не значит, что Lu Xun бесполезен в обороне, но она действительно слаба. Вся сила этого героя содержится в быстроте и разнообразии ударов. Для каждой комбинации, в которой есть низкие удары, имеется своя секция со средним ударом. Lu Xun имеет много ударов, которые выводят противника из строя и не делают вашего героя уязвимым, если удар отбит или блокирован. Хорошая скорость и быстрая реакция делают Lu Xun достойным противником в игре.

* **Showering Blades.** Эта сильная комбинация из четырех ударов повалит врага, также она хороша для отражения ударов. Даже когда вы выбираете Showering Blades как первую атаку, это хороший выбор. Lu Xun проводит ее очень быстро, и она не требует много времени на вызов.

* **Deadly Chop.** Эта комба очень быстрая. Проводится она быстрее, чем может показаться. Именно эта иллюзия медлительности и вводит врага в заблуждение. Кроме того, она довольно опасна и эффективна, особенно в сочетании со Slash Play.

* **Twirling Blades.** Этот прием довольно трудно отразить. Он не так смертелен, быстр, как хотелось бы, но расстояние, на котором он действует, и его оригинальность поражают. Именно тогда, когда враг ожидает паузу, Lu Xun и проводит последний удар.

Zhou Yu

Оружие: Меч Предков

Движения:

Divine Oracle

Команда:

квадрат(X3)

Вид: ГГК

Очки: 15,14,18



Divine Phoenix

Oracle (окончание Phenix Stance)

Команда:

квадрат(X3), заж.влево

Вид: ГГК

Очки: 15,14,18

Low Phoenix Oracle

(окончание Phoenix Stance)

Команда:

зж.вниз + квадрат, квадрат, заж.влево

Вид: НК

Очки: 10,18

War Slash

(окончание Phoenix Stance)

Команда:

вниз право + квадрат, заж.влево

Вид: К

Очки: 18

Dancing Blade

Команда:

влево + квадрат(X2)

Вид: НН

Очки: 12,20

Rise of the Phoenix Razor

Команда:

верх.право + квадрат(X2)

Вид: КК

Очки: 28,32

Стратегия

Zou Yu подобрал в себя скорость, возможности проводить длинные атаки и возможность комбинировать удары. Он очень быстро восстанавливается после очередной атаки. Его конек — Phoenix Stance. Эту комбу он может комбинировать со многими другими. Этой комбой можно эффективно открывать и за-



вершать поединок. Каждая атака, включающая Phoenix Stance, комбинирует в себе высокие, низкие и средние удары, которые очень трудно предугадать, а тем более отразить. Используя свою скорость и большой выбор различных комбинаций, Zhou Yu очень эффективен в наступательной тактике. Враг просто не будет знать, что от вас можно ожидать.

* **Rise of the Phoenix.** Вы когда-нибудь замечали, как часто компьютер использует эту атаку? Превосходный радиус действия, хороший урон врагу, и потом эта комба достаточно безопасна. Да и не у многих персонажей есть удары, посылающие противника в воздух. Даже если атака отражена, ваш герой останется в целости и сохранности.



* **Invincible Phoenix.** Эта атака уникальна тем, что теоретически она никогда не кончается. Zou Yu будет производить удары до тех пор, пока противник не нанесет ответный удар. Используйте эту комбу для того, чтобы поднять в воздух заблокировавшегося противника.

* **Razor Blade.** Zhou медлит долю секунды, а затем ударяет вперед своим мечом. Эта атака быстра, почти всегда достигает своей цели и отнимает у противника больше всего очков по сравнению с другими одиночными ударами Zhou Yu. Эту комбу лучше всего использовать после того, как вы провели атаку и были в блоке. Такая стратегия отучит противника думать о том, чтобы атаковать вас сразу после того, как на нем вы испробовали одну из своих любимых комб.

>>> Другие Воины

Lu Bu

Оружие: Посох Затмения

Движения:

Halberd Strike

Команда:

квадрат, квадрат, квадрат

Вид: ГГК

Очки: 22,22,36

Halberd Dance

Команда:

квадрат, квадрат, треугольник, треугольник

Вид: ГГКК

Очки: 22,22,22,40

Crescent Attack

Команда:

треугольник, квадрат

Вид: ГК

Очки: 24,36

Total Eclipse

Команда:

полукруг назад + квадрат

Вид: КК

Очки: 15,51

Death Strike

Команда:

вниз, вниз/вперед, вперед + треугольник

Вид: К

Очки: 30

Victory Dance

Команда:

вниз, вниз/назад, назад + квадрат, квадрат, квадрат

Вид: КНН

Очки: 28,18,24

Inferno Spear Thrust

Команда:

вниз, вниз/назад, назад + квадрат, квадрат, треугольник

Вид: ГНК

Очки: 28,18,32

Crescent Sweep

Команда:

вперед, вперед + квадрат



Вид: К

Очки: 42

Rising Crescent Strike

Команда:

вниз/вперед + квадрат, квадрат

Вид: КК

Очки: 24,34

Double Moon

Команда:

вниз/вперед + треугольник, треугольник

Вид: КК

Очки: 25,34

Solar Eclipse

Команда:

вверх + квадрат (зажать вперед)

Вид: К

Очки: 34

Low Slash

Команда:

вниз + квадрат

Вид: Н

Очки: 12

Low Thrust

Команда:

вниз + треугольник (зажать)

Вид: Н

Очки: 2

Power Strike

Команда:

назад + треугольник (зажать)

Вид: К

Очки: 38

True Rising Crescent Strike

Команда:

вставая квадрат, квадрат

Вид: КК

Очки: 24,34

Rising Double Moon

Команда:

вставая треугольник, треугольник

Вид: КК

Очки: 25,34

Стратегия

Lu Bu — это главный противник в игре.

Имея среднюю силу, он обладает большой скоростью и потрясающим расстоянием удара. Именно это сочетание делает Lu Bu основным персонажем игры. У него имеется не очень большое количество приемов, но и этого достаточно, чтобы держать противника в напряжении. Играть за Lu Bu в обороне равносильно проигрышу. Он изначально был создан для нападения. Его копье может остановить любого противника, а затем Lu Bu сразу может перейти в атаку. Ваш противник будет тп-прос-то зажат в угол и не сможет блокироваться. Игра же в обороне делает этого персонажа



открытым, а комбы, рассчитанные на длинные, будут невозможно производить.

* **Death Strike.** Эта быстрая использует всю длину оружия. Ко всему прочему, она довольно сильная. Но главное, после нее сразу можно провести Sun Down. Это сочетание двух комбинаций приносит врагу значительный ущерб и не подпускает врага к нашему герою.

* **Power Strike.** Это движение выглядит не очень впечатляюще, но оно очень полезно. Когда Lu Bu выставляет копье вперед, то он может парировать практически любой удар.

* **Total Eclipse.** Эти два удара проводятся с такой скоростью, что противник просто не понимает, что его ударило. Поэтому он не может парировать эти два удара. Второй удар наносит противнику ощутимый урон и вышибает аж 52 очка.

* **Inferno Spear Thrust.** Эта комба обладает потрясающей скоростью и использует всю длину копья. Лучше всего ее использовать в сочетании с Victory Dance. Противник не будет знать, о какого удара ему обороняться.

Diao Chan

Оружие: Очаровывающие Булавы

Движения:

Rippling Pond

Команда:

квадрат, квадрат, квадрат

Вид: ГГГ

Очки: 14, 16, 22

Rippling Koi

Команда:

квадрат, квадрат, вниз + квадрат

Вид: ГГН

Очки: 14,16, 24

Garden of Thorne

Команда:

треугольник, квадрат, квадрат

Вид: ГКН

Очки: 14,15,18

Garden Rose

Команда:

треугольник, назад + квадрат, квадрат

Вид: ГКН

Очки: 14,26,18

Flamingo Dance

Команда:

вниз, вниз/вперед, вперед + треугольник, квадрат

Вид: ГГ

Очки: 24,24

Peacock Sweep

Команда:

вниз, вниз/назад, назад + квадрат

Вид: Н

Очки: 22

Strewn Petals

Команда:

вперед + треугольник, квадрат

Вид: КК

Очки: 18,25



Low Strewn Petals

Команда:

вперед + треугольник, вниз + квадрат

Вид: КН

Очки: 18,20

Lotus Wheel

Команда:

вперед, вперед + квадрат

Вид: КК

Очки: 20,22

Pruning Slash

Команда:

вперед, вперед + треугольник, квадрат

Вид: КК

Очки: 20,18

Lure

Команда:

вперед, вниз, вниз/ вперед + квадрат, квадрат



Вид: КК

Очки: 26,24

Pirouette

Команда:

вперед, вниз, вниз/ вперед + треугольник

Вид: К

Очки: 36

Willow Kick Dance

Команда:

вперед, назад, треугольник, квадрат

Вид: КГГ

Очки: 22,24,24

Willow Kick Thunder

Команда:

вперед, назад, квадрат

Вид: КН

Очки: 22,20

Hurricane

Команда:

вверх / вперед + квадрат

Вид: Г

Очки: 32

Deadly Poppy

Команда:

вниз /вперед + квадрат, квадрат

Вид: КН

Очки: 15,18

Vase Breaker

Команда:

вниз /вперед + треугольник, квадрат

Вид: КН

Очки: 15,22

Flipping Maces

Команда:

вверх + квадрат_ треугольник

Вид: К



Очки: 30

Limbo Shot

Команда:

вниз + квадрат

Вид: Н

Очки: 8

Low Thrust

Команда:

вниз + треугольник

Вид: Н

Очки: 10

Rising Deadly Orchid

Команда:

квадрат + квадрат, квадрат

Вид: КН

Очки: 15,18

Rising Vase Breaker

Команда:

квадрат + треугольник, квадрат

Вид: КН

Очки: 15,22

Стратегия

Diao Chan — единственная женщина из десяти обычных персонажей в игре. Она также и самая слабая. Ее сила состоит в количестве комб, скорости. Пожалуй, она является самым непредсказуемым персонажем. Ее уникальная особенность состоит в способности проводить комбы, когда она смотрит не в том направлении. Враг не может предсказать ее действия. Она обводит своих противников вотруг пальца, заставляя их вертеться на одном месте. Так как Diao Chan не может атаковать на длинных дистанциях, старайтесь все время проскакивать мимо своих врагов, тем самым реализуя особую оборонительную тактику.

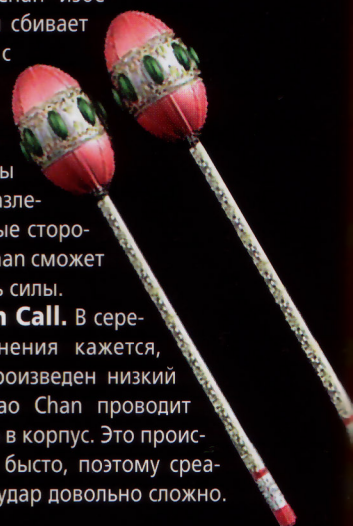
* **Willow Kick.** Эту комбу можно использовать как эффективное средство против ударов противника. Когда враг атакует, Diao Chan избегает удара и сбивает противника с ног. Даже если удар был блокирован, бойцы все равно разлетятся в разные стороны, и Diao Chan сможет восстановить силы.

* **Curtain Call.** В середине исполнения кажется, что будет произведен низкий удар, но Diao Chan проводит прямой удар в корпус. Это происходит очень быстро, поэтому среагировать на удар довольно сложно.

Остальные персонажи на деле повторяют все движения предыдущих воинов.

Так, **Sun Syhang Xiang** повторяет все приемы **Zou Yu**. Единственное отличие в том, что она двигается чуть-чуть быстрее и имеет обманчивую внешность.

Что касается **Toukichichi**, то он — копия **Cao Cao**. Из-за его малого роста кажется, что он неспособен производить высокие удары, но это только иллюзия.





TIME CRISIS

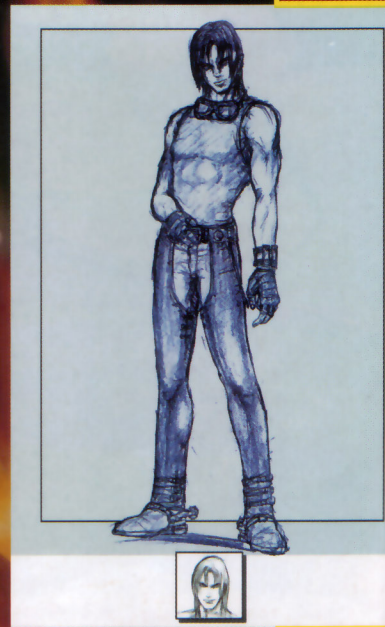
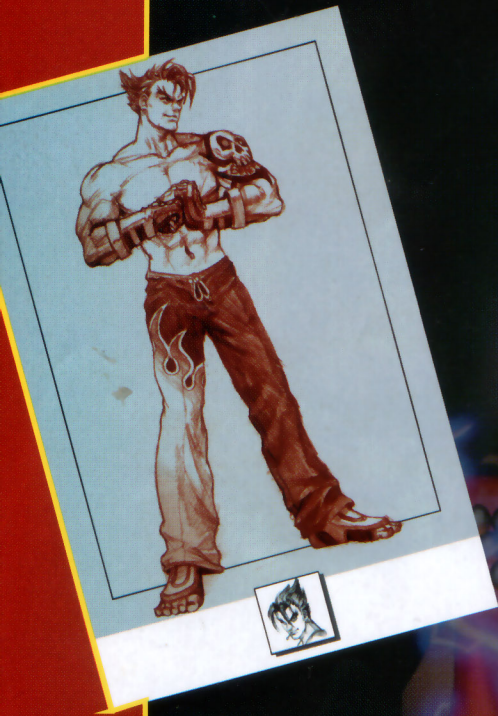
TM

+ G-Con45

namco



ГАДЖЕТЫ TEKKEN 3







COOL BOARDERS 2™



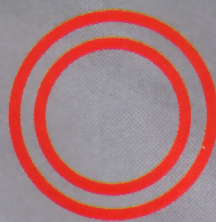
SONY







СЕКРЕТН



Bloody Roar

Большие головы

Чтобы увеличить размер головы вашего бойца, на экране выбора персонажа зажмите L2 и нажмите круг на изображении нужного героя. Этот трюк работает только в режиме normal.



Маленькие бойцы.

Чтобы уменьшить размер вашего бойца, на экране выбора персонажа зажмите R2 и нажмите круг на изображении нужного героя. Этот трюк работает только в режиме normal



FIFA '98

Бесконечные характеристики игроков.

На экране редактирования игрока нажмите: L1, L2, X, □, X.



Большой ринг.

В режиме Survival победите более десяти персонажей, и тогда у вас появится опция выбора большого ринга

Маленький ринг.

Выберите персонажа Greg и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Ринг без стен.

Выберите персонажа Mitsuko и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Невидимые стены.

Выберите персонажа Fox и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Режим восстановления здоровья.

Выберите персонажа Vakuu и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна возможность играть, постепенно восстанавливая свое здоровье.

Драка без индикаторов здоровья.

Выберите персонажа Yugo и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Управление камерой.

Выберите персонажа Alice и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Управление освещением.

Выберите персонажа Long и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Игра без блока.

Выберите персонажа Gado и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Длинные руки.

Пройдите игру любым персонажем на уровне сложности больше четырех, не используя продолжений. После этого вам будет доступна данная опция.

Дополнительный костюм.

Пройдите режим Time Attack менее чем за 10 минут. После этого вы сможете выбрать новый костюм для героини Alice.

Красивые повторы.

Сразу после нанесения победного удара нажмите на Select, и тогда повтор будет показан с других точек зрения.

Изменить задний план.

Пройдя игру в режиме arcade, вы можете изменить финальный задний план, зажав влево или вправо.



Ghost in the Shell.

Секретная картинка.

Если вы пройдете с первого раза все 12 миссий, то в конце игры вас ждет секретная картинка главной героини игры.

Nuclear Strike

Начать игру с пятью продолжениями.

Введите пароль:

WARRIOR.

Враги не стреляют.

Введите пароль:

PHOENIX.

Облегченная первая миссия.

Введите пароль:

EAGLE EYE .

Отсутствие врагов.

Введите пароль: **AVENGER .**

Большая дальность полета без дозаправки.

Введите пароль: **MPG .**

Вернуться к предыдущей миссии.

Введите пароль: **ANDREAS.**

Бесконечные жизни.

Введите пароль: **LAZARUS .**

Двигаться быстрее.

Введите пароль:

WARPDRIIVE.

Бесконечное оружие.

Введите пароль: **GOPOSTAL.**

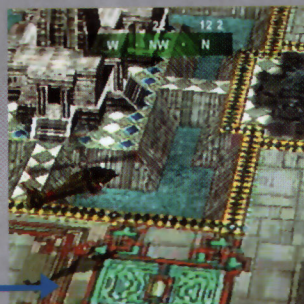


Просмотреть рекламу Future Strike.

Введите пароль:

COMMERCIAL.

Вернитесь в STRIKE Files и посмотрите любой файл, кроме Credits. ●



Castlevania:

Symphony of the Night.

Дополнительная музыка.

Поставьте игру в проигрыватель CD-дисков. Включите композицию N 2. После того как закончится речь, вы сможете прослушать новое музыкальное сопровождение к игре. ●



Final Fantasy 7.

Четыре дополнительных материи.

После того как вы отдадите на хранение старику Бугенхагену найденную вами Большую Материю, вы можете получить там же и че-

тыре дополнительных Материи. Для этого вам нужно иметь следующее:

Материя Bagamut Zero

Подойдите к Синей Материи после того, как получите магию Bagamut и Neo Bagamut.

Материя Master Command

Подойдите к Желтой Материи после того, как получите все 13 материй типа Command и разовьете их до уровня Master.

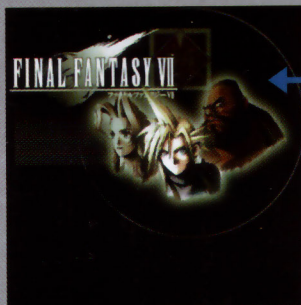
Материя Master Summoning

Подойдите к Красной Материи после того, как получите все 16 Материй, призывающих магические существа, и

разовьете их до уровня Master.

Материя Master Magic

Подойдите к зеленой материи после того, как получите весь 21 тип магической Материи и разовьете его до уровня Master. ●





http://

www.
game land.
ru

Последние новости

► От 03-фев-98

Новый тип рейтинга:
Хит-Парад Игр нашего журнала
Хит-Парад Игровых Русскоязычных журналов
Хит-Парад Авторы Страны Игр

У нас в продаже горячие позиции на PC:

- Lords of Magic
- Hellfire
- Total Annihilation
- Man in Black
- Red Baron 2
- Longbow 2
- Age of Empires

Новости Сервера

► Февральский выпуск нашего журнала (Полное содержание журнала в электронном виде)

► Новые демо, можно скачать у нас

► Читы к Dark Reign, Mortal Kombat Trilogy, Worms 2, Red Alert: Aftermath, Nuclear Strike

Microsoft Internet Explorer provided by Gameland Magazine

Journal "Страна Игр"

Оглавление

	Стр
► «СИ» представляет	004
► Новости (нет картинок)	006
► Интервью с разработчиком Uprising	010
► Создание героя	012
Хит	
► Riot	016
► The Legend of Zelda: Ocarina of Time	020
► SimCity 3000	024
Специальный репортаж	

Microsoft Internet Explorer provided by Gameland Magazine

Сейчас! Здесь!

03.02.98

► Игры под 3Dfx теперь становятся реальностью и для пользователей Mac'ов. В течение многих лет дебаты по поводу игровых сторон PC и Макинтошей были однобокими. С преобладающими рыночными позициями, PC был "камертоном" в мире компьютерных игр, в то время как пользователи Mac'ов обычно ждали перевода игр с PC на их платформу. Но в ближайшем будущем ситуация, вероятно, изменится, т.к компания Tech Works совместно с компанией Connectix объявили о своем решении начать совместные разработки с целью обеспечить аппаратную поддержку игр для PC на Mac'ax. Для этого Connectix разработала пакет Virtual PC 2.0, программу-эмулятор, которая, в дополнение с 3D акселератором Tech Works Power 3D, сможет поддерживать PC игры для o/c DOS и Windows 95 на Mac'ax.

► Партнерство наших компаний открывает мир игр на PC для пользователей Макинтошей. Комбинация эмулятора и акселератора превратят Mac в неплохую игровую машину, заявил директор Connectix's Roy McDonald.

► Компания Diamond объявила о выходе Voodoo 2 в следующем месяце.

Gameland Online - Microsoft Internet Explorer provided by Gameland Magazine

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search

Address http://www.gameland.ru/

GameLand ONLINE

- News
- Company Info
- Gameland Magazine
- Forum
- File Archive
- Home
- E-mail
- To Russian

Web master: Boris Shvedov

Bomber's Top100 00075774

Форумы

- Общая дискуссия (50 сообщений)
- Форум - Чат (50 сообщений)
- Критика и предложения в адрес журнала "Страна Игр"
- Железо (Аппаратное обеспечение)
- Железо - 3D Акселераторы
- Real-time Strategy (Сис. Age of Empires...), Turn-based Strategy (HOMM 2, CIV 2...)
- 3D Action (Doom, Quake, MDK...), Platform Action (Abuse, Gex...)
- Adventure (Myst...), Quest (Larry, Space Quest, Broken Sword...), RPG (Dagger Fall, Final Fantasy...)
- Simulation (Trna Mech Warrior, Su-27...)
- Racing (Screamer, Need for Speed...), Fighting (Mortal Kombat...), Sport (NFL, NBA...)
- Российские игры
- Online игры (new)
- Софт (программное обеспечение)
- Сообщения для Web master'a и сотрудников Gameland'a
- Критика в наш адрес Компании Gameland
- Магазины Gameland

Правила

В форумах не допускается употребление мата, обсуждения тем о сексе, национализме и политике.

Microsoft Internet Explorer provided by Gameland Magazine

Journal "Страна Игр"

Трагедия в стиле real-time.

Они приходят и уходят, побеждают и проигрывают, строят базы и колонии, разрушают колонии и опять-таки, базы. Они ВСЕГДА правы. Они командуют огромными армиями совершенно любых земных и внеземных существ. Они - великие полководцы прошлых, настоящих и будущих времен. И они считают, что являются самой авторитетной частью населения Вселенной игр. Как же - владыки батальонов и взводов, батарей и отрядов, катапульти и боевых слонов: неужели они не самые главные в этой жизни? Все это им кажется, а на самом деле главные в этом мире мы. В мире стратегических игр действуют свои законы, живут самые различные персонажи, повествующие об историях жизни многовековой древности или весьма отдаленной будущности, ну а всеми действиями даже самых великих полководцев в истории управляем мы и только мы, игроки, поклонники жанра...

Сегодня топкой выйдут живые бесконечные real-tir заполняйте И если можнс инфор

Web master: Boris Shvedov

Bomber's Top100 00075802

Gameland Online - Microsoft Internet Explorer provided by Gameland Magazine

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search

Address http://www.gameland.ru/

GameLand ONLINE

- News
- Company Info
- Gameland Magazine
- Forum
- File Archive
- Home
- E-mail
- To Russian

Web master: Boris Shvedov

Bomber's Top100 00075802

Игры для PC

● - есть в магазине

Тип	Наименование	Цена, \$	Новый Копизей	Новый Арбат	Копизей
Игры для PC	(1C) Энциклопедия птиц	18.50	●	●	Вс
Игры для PC	(1C) Том Сойер	21.00	●	●	ни
Игры для PC	(Cominfo) Династия Романовых	18.50	●	●	Эн
Игры для PC	(Cominfo) Дорожные войны (со скидкой 30%)	21.00	●	●	Дн
Игры для PC	(Cominfo) Московский Кремль	18.50	●	●	Эн
Игры для PC	(Cominfo) Петергоф	18.50	●	●	Эн
Игры для PC	(Cominfo) Фаберже	18.50	●	●	Эн
Игры для PC	(Demo) Deadlock	6.00	●	●	Эн



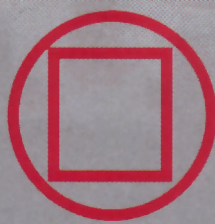
Game Land

безумный
выбор

Game Land
<http://www.gameland.ru>

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
Телефон: (095) 288-3218
2. ул.Новый Арбат, д.15 (ст.метро «Арбатская»)
Телефон: (095) 967-1694



Xebious 3D.

Оригинальная игра.

На экране заставки нажмите + + START. Появится режим отладки, и начнется оригинальная игра.

Вертящийся корабль.

Если у вас есть джойстик NegCon,

вы можете его использовать, чтобы вращать кораблем.

Черный самолет.

Для начала выберите опцию Reset в главном меню, но в нее не входите. Затем зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + START. Это вернет вас в опцию начала игры. Нажмите START, не отпуская остальные кнопки. Держите все кнопки зажатыми, пока ваш корабль не изменится.

Толстый корабль.

Сначала получите черный самолет. Затем вернитесь на экран заставки и выберите опцию Exit в режиме Configuration, но в нее не входите. Теперь начните игру так же, как в случае с черным самолетом.

Пять продолжений.

Выберите Xebious 3D. Зажмите кнопки L1, L2, R1, R2, а затем нажмите на кнопку . Пока игра загружается, продолжайте держать зажатыми

ми верхние клавиши и быстро нажимайте на кнопку . После этого в игре у вас будет пять продолжений.

Тайный самолет Heihachi.

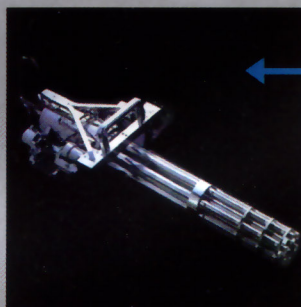
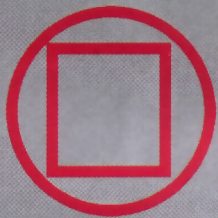
Это сработает только в режиме одного игрока.

Для начала выберите опцию начала игры. Затем зажмите + + + START и держите их зажатыми, пока самолет не изменится.

Тайный самолет Paul.

Этот код работает только в режиме игры вдвоем.

Для начала выберите опцию начала игры. Затем зажмите + + + START и держите их зажатыми, пока самолет не изменится. (коды не проверены)



тума. В одном из них он сможет держать оружие одной рукой.

Как получить гатлинг и автомат.

Для этого нужно пройти игру B с рейтингом не ниже B.

Как получить ракетницу.

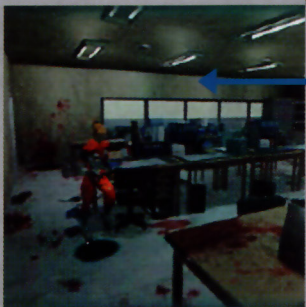
Для того чтобы получить ракетницу, пройдите игру A с рейтингом не ниже B.

Играть за Hunk.

Чтобы играть за этого героя, пройдите игры A и B и получите рейтинг A в обеих миссиях. После их завершения появится экран, на котором вы сможете записаться и начать новую игру.

Играть за Tofu.

Пройдите игру 6 раз (A, B, A, B, A, B) и получите все оружие и все костюмы - в общем, все секреты. После прохождения игры таким образом, вам предоставят возможность сыграть за этого героя. Напоминаем, что когда вы начинаете новую игру A, заходите в нее после загрузки предыдущей игры B.



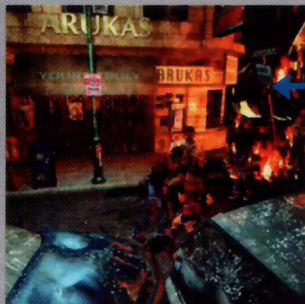
Resident Evil 2.

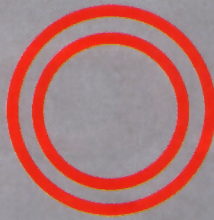
Другая одежда для Claire и Leon.

Чтобы получить новые костюмы, пройдите игры A и B и получите A в обеих миссиях. После их окончания на экране должна будет появиться картинка с зомби

в военной форме. Начните следующую игру A, загрузив свою запись. Идите в полицейский участок, ничего не поднимая на своем пути. Когда вы подойдете к аллее, вас должен будет поджидать зомби. Пробежите мимо него внутрь, возьмите ружье и убейте его. Целитесь в голову. Убив зомби, общитесь с ним. Вы должны найти ключ. Этим ключом вы сможете открыть замки в Темной Комнате.

У Claire имеется один костюм и револьвер, который стреляет и перезаряжается лучше пистолета. У Leon'a имеется два разных кос-





Test drive 4.

Выберите игру с checkpoints и встречным движением. Постарайтесь попасть в лучшую двадцатку и в строке ввода имени напишите «SAUSAGE». Теперь вам

доступны все секретные машины.

Чтобы сделать доступными зеркальные трассы, сделайте то же самое, но в строке ввода напишите «KNACKED». Для бесконечного Nitro введите «WHOOOOSH». Код «mini.cr.» сделает доступными мини-автомобили. ●



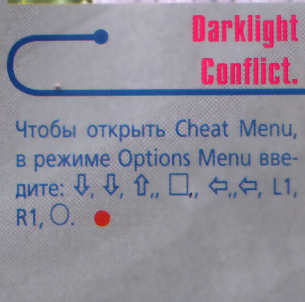
Grand Theft Auto.

Чтобы открыть все карты, получить кучу денег и много всего другого, введите в качестве своего имени «'bstand'». ●



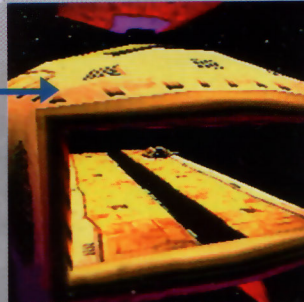
Pandemonium 2

Невидимость — введите пароль: «NEVERDIE». Доступ на любой уровень — введите пароль: «OCMCKEJ». ●



Darklight Conflict.

Чтобы открыть Cheat Menu, в режиме Options Menu введите: ↓, ↓, ↑, □, ←, ←, L1, R1, ○. ●

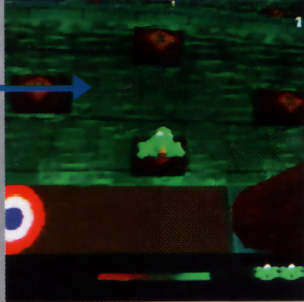


Frogger

Бесконечные жизни

⇒, □, △, □, △, ✕.

Выбор уровня - ⇒, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, ○. ●



Rage Racer

Бесконечные деньги. Для того чтобы получить очень много денег, следуйте следующим инструкциям:
1. Пройдите режим Normal JP во всех классах и просмотрите титры до конца.

2. Создайте новый файл вашего прохождения.
3. Вернитесь в игру. Выберите режим Normal JP 5-ый класс.
4. Выберите автомобиль и нажмите старт.
5. Во время обратного отсчета нажмите старт и выйдите из игры.
6. Вновь войдите в режим

Normal JP, но теперь 1-ый класс.

7. Вы обладатель бесконечного капитала.

То же можно проделать в режиме Extra JP.

Зеркальная трасса. Зажмите L1, R1, Select, Start и нажмите Race start. Кнопки держать зажатыми до начала гонки. ●



Steel Reign.

Три нижеприведенных кода вводятся в режиме главного меню. (вводите быстро)

Невидимость:

L2, L1, R2, ○, □, ○, ○, L1, L2, L1.

↓, ↑, ↓.

Неуязвимость: L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →.

Бесконечный боезапас: L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →.

Четыре новые подлодки:

Mr Phatt — пройдите игру на среднем уровне сложности.

Agent 326 — пройдите игру на максимальном уровне

Секретные танки:

L1, L2, L1, ○, □, ○, ○, L2, L1, R2.

Дополнительный уровень:

L1, L2, L1, L2, R2, R1, □, ○, □, □. ●



Critical Depth.

Все нижеприведенные коды во время игры.

Заставить врагов сбросить собранные «под»: L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↑.

Увеличить мощность выстрелов: R1, R2, R1, R2, ↑.

сложности, используя подлодку Mr Phatt.

Abaddon — пройдите игру на максимальном уровне сложности, используя подлодку Agent 326.

Overseer — нужно пройти игру за всех исходных персонажей. ●

GLOVE



СУПЕРПЕРЧАТКА ДЛЯ PLAYSTATION™

www.theglove.com



100% Совместимость
со стандартным
контроллером для
PlayStation™ (PAL/NTSC)

**Цифровой,
аналоговый
и псевдоаналоговый
режимы**

**Чувствителен
к движениям
ваших пальцев
и запястий**

**Удобное
и эргономичное
расположение
кнопок**

Суперперчатку **GLOVE™** для PlayStation™ вы можете приобрести в магазинах Game Land:

— С/К «Олимпийский», Т/Ц «Новый Колизей», 8-ой подъезд
— ул. Новый Арбат, дом 15, магазин «Компьютерные игры»
Телефон для справок: **(095) 288-3218**

**Предъявив данный купон, вы сможете
получить скидку 60 рублей.**

-60 рублей



2883218

Скидка на Sony PlayStation PAL

\$10

11131

При наличии других скидок купон недействителен

Скидка на Nintendo 64

\$10

11110

При наличии других скидок купон недействителен

Скидка на Sony PlayStation NTSC

\$10

11115

При наличии других скидок купон недействителен

Скидка Sega Saturn NTSC

\$5

11102

При наличии других скидок купон недействителен

Скидка на руль Formula T2

\$15

11113

При наличии других скидок купон недействителен

Скидка на два Тамагочика

15%

11109

При наличии других скидок купон недействителен

**Скидка при покупке
двух изр для
Sega Saturn NTSC**

10%

11123

При наличии других скидок купон недействителен

**Скидка при покупке трех изр
для Sony PlayStation PAL/NTSC**

10%

11130

При наличии других скидок купон недействителен

**Скидка при покупке трех изр
для IBM PC**

10%

11124

При наличии других скидок купон недействителен

**Скидка при покупке
джойстика GameStick
для PC**

\$10

11126

При наличии других скидок купон недействителен

**В любом из магазинов Game Land вы можете
получить скидку на перечисленные выше
продукты. Для этого вам необходимо вырезать
нужный купон и прийти с ним в любой из
наших магазинов.**

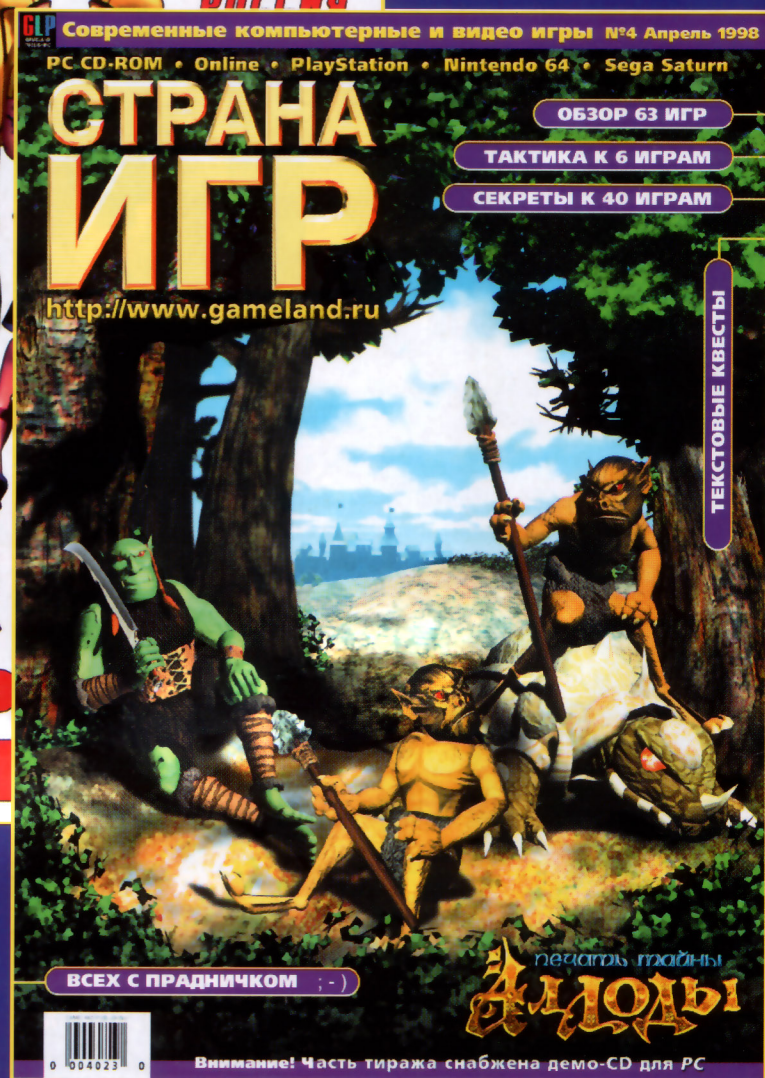
Телефон для справок: 288-3218

При наличии других скидок купоны недействительны.

GameLand
<http://www.gameland.ru>

Магазины Game Land:

1. с/к Олимпийский, 8-ой подъезд,
метро "Пр. Мира".
2. ул. Новый Арбат, д.15,
метро "Арбатская"



GAMELAND
GAMELAND

publishing



джерсеперс

ФАНАТАМ PLAYSTATION

модные сумки

майки

футболки

портфели

шапочки и кепки

Только в Game Land

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к Олимпийский, 8-ой подъезд,
т/ц "Новый Колизей" (ст. метро "Проспект Мира")
 2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро "Арбатская")
- Телефон для справок: (095) 288-3218



Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Главный редактор:

Владислав Пискунов

Ответственный редактор:

Михаил Разумкин

Авторы:

Дмитрий Эстрин, Сергей Амирджанов,
Александр Грудзинский, Иван Напреенко,
Андрей Белкин, Борис Романов

**Дизайн, Верстка, Цветоделение и
Иллюстрации:**

Светлана Данилова, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий.

Корректор:

Екатерина Васильева

Для писем:

101000, Москва,
Главпочтамт а/я 652
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Тел.: 124-0402 Факс: 125-0211

Служба распространения:

Тел.: 288-3218

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен

«Пре Пресс»

Тираж 30 000 экземпляров

Тираж CD 20 000 экземпляров

Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованном в настоящем издании, ссылка на «Official Playstation», обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельцев авторских прав.

Отпечатано в типографии
компания ScanWeb (Финляндия)

Publisher — Gameland International, Inc.,

488 7th Ave 8G

New York, NY 10018

Phone: (212) 736-2717

Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company